¡ERES TURLOGH EL AVENTURERO!...

COMIC INTERACTIVO

La Esfera del Nigromante

GAILLETEAU
LARNOY

TÚ ERES EL HÉROE

EDITORIAL IRU, S.A.

¿QUÉ HACER AHORA?

¡ERES TURLOGH EL AVENTURERO!...

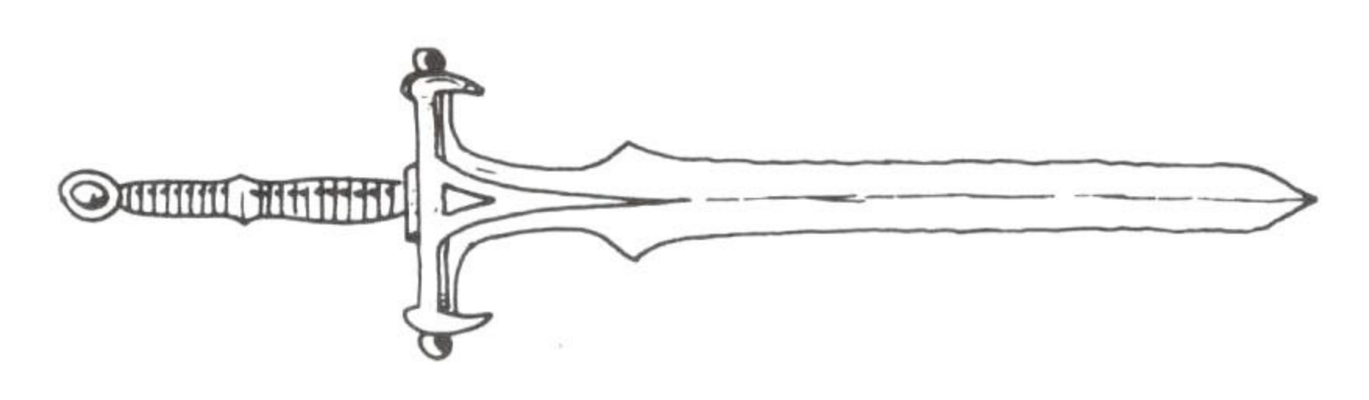
La Esfera del Nigromante

texto y diálogos
CAILLETEAU

dibujos
LARNOY

EDITORIAL IRU, S.A.

REGLAS



¿Reglas? Por primera vez, esta palabra aparece al principio de un álbum de cómic.
Si has creído que, al comprar esta obra, podrías sentarte confortablemente en un sillón y seguir con ojos burlones las peregrinaciones de un héroe para salir él solo de los líos en los que se mete, vas a llevarte grandes sorpresas...
Ya está dicho: esta vez, ¡el héroe eres tú! y serás tú solo el que, durante estas páginas, decidirás donde pones los pies, qué causas abrazarás y qué viscosos monstruos se deleitarán con tu derrota.
Para llegar entero a la última página sólo cuentas con tu astucia y tu valor. Pero no esperes que los autores te faciliten la tarea: ¡son peligrosos psicópatas asesinos!

Material necesario para jugar

– Un lápiz
– Una goma
– Una hoja de papel para tus notas personales
– 3 dados de 6 caras (¡son facultativos, pero muy prácticos!)

Turlogh el aventurero, barón de Penroth

Tú eres Turlogh, un aventurero, un vagabundo del bosque. Sabes moverte en silencio y sin dejar la menor huella. Conoces el nombre y las propiedades de todo lo que crece en el monte porque has pasado tu infancia entre los druidas. El día de tu mayoría de edad, te iniciaron en los arcanos inferiores de la magia druídica antes de enviarte a recorrer el vasto mundo para perfeccionar tu educación.

Tras tus viajes has aprendido el arte de las armas en la que te has revelado temible. Al abandonarlas, cuando ya no te quedaba nada por aprender, tu maestro de armas, el viejo Delkhurd, te predijo un glorioso porvenir. ¡Debes procurar que no mienta!

Un buen día el destino colocó en tu camino al príncipe Ydahaut Ar-Dinlach y a su pequeño grupo de fieles compañeros. Desde vuestro primer encuentro, os habéis convertido en una pareja de amigos inseparables y habéis luchado uno al lado del otro para reconquistar el usurpado trono del difunto padre de Ydahaut. Tú mismo has colocado la corona del reino de Thoz sobre la real frente de tu amigo. En señal de agradecimiento, te ha hecho barón de Penroth, una pequeña provincia cubierta de bosques, pero con un estratégico interés para la defensa de Thoz.

Hoy, de nuevo, el rey te necesita...

Cómo jugar

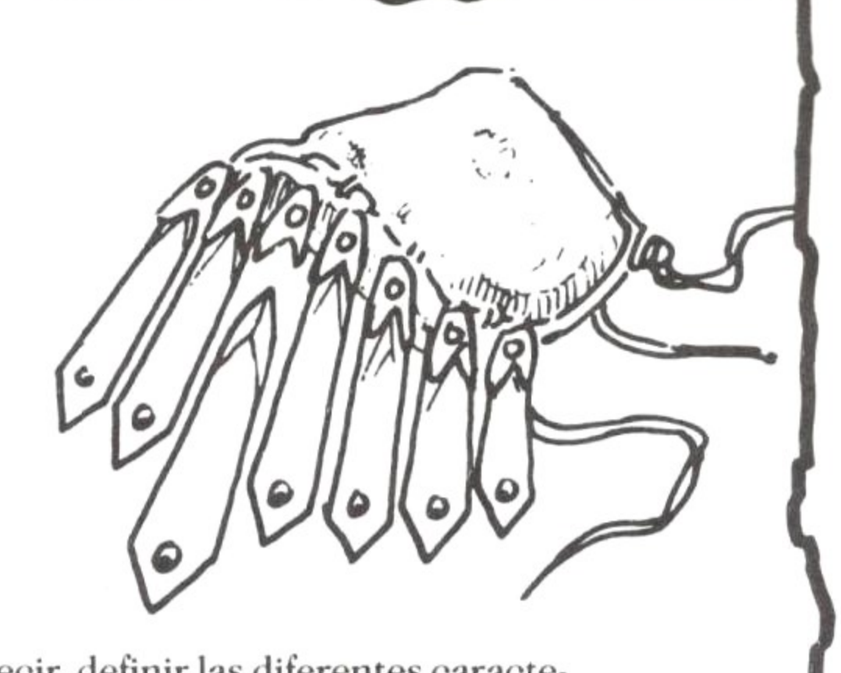
Sobre todo no leas este álbum de un tirón.

Las tres primeras páginas se leen como un cómic «normal», pero muy pronto, deberás entrar en la espiral de la interactividad. Es muy sencillo.

Las páginas del cómic están divididas en secuencias numeradas. Debajo de cada secuencia, un texto te indica las opciones que se te ofrecen, seguidas de los números de la correspondiente secuencia. Sólo tienes que ir a la secuencia elegida y repetir el proceso hasta terminar tu aventura.

Si por desgracia te dejas la piel en el camino, vuelve a empezar desde cero intentando sacar provecho de tus errores.

Los dados



Para definir las características de tu personaje, pasar ciertos tests o determinar el final de un combate necesitas tres dados de seis caras (o uno sólo que puedes tirar varias veces).
Si no tienes dados a mano, abre el álbum por azar y anota el resultado del dado impreso en la parte inferior de cada página. Repite la operación dos o tres veces si es necesario. A veces encontrarás las abreviaturas «1d6», «2d6» o «3d6», que significan que debes tirar 1 dado de 6 caras, o 2, o 3.

Las características de Turlogh

Ahora que ya conoces a Turlogh, se le ha de añadir tu propia «puntuación», es decir, definir las diferentes características que le darán a **tu** Turlogh la originalidad y la fuerza respecto a todos esos aventureros de pacotilla que se creen capaces de hacerlo mejor que un viejo aventurero como tú.
En la última página se encuentra una ficha de personajes en la que irás anotando esas características, así como las armas y el equipo que transportas (si tienes un lápiz, anótalo en el álbum). Durante el juego has de tener esta ficha puesta al día.
— La fuerza de Turlogh se determina tirando 2d6 y sumándole 6 al resultado obtenido (2d6+6). ¡La cifra es más importante y tú más fuerte!
— Su suerte (¿eres afortunado o arrastras la desgracia pegada a los talones?). Tira también 2d6+6.
— Su agilidad igual (¿eres torpe o eres capaz de andar sobre un alambre o esquivar una flecha?).
— El «valor en combate» de Turlogh define su grado de eficacia en el mismo (ver apartado «combate»). Tira también 2d6+6.
— Los puntos de vida (ver apartado «combate») no se calculan de la misma forma. Siendo un héroe y, por tanto, duro de pelar, ya tienes un mínimo de 23 puntos de vida al que sumarás el resultado de 2d6.
Hemos juzgado necesario no introducir una característica denominada inteligencia. Turlogh deberá contentarse con la tuya, ¡no le decepciones!

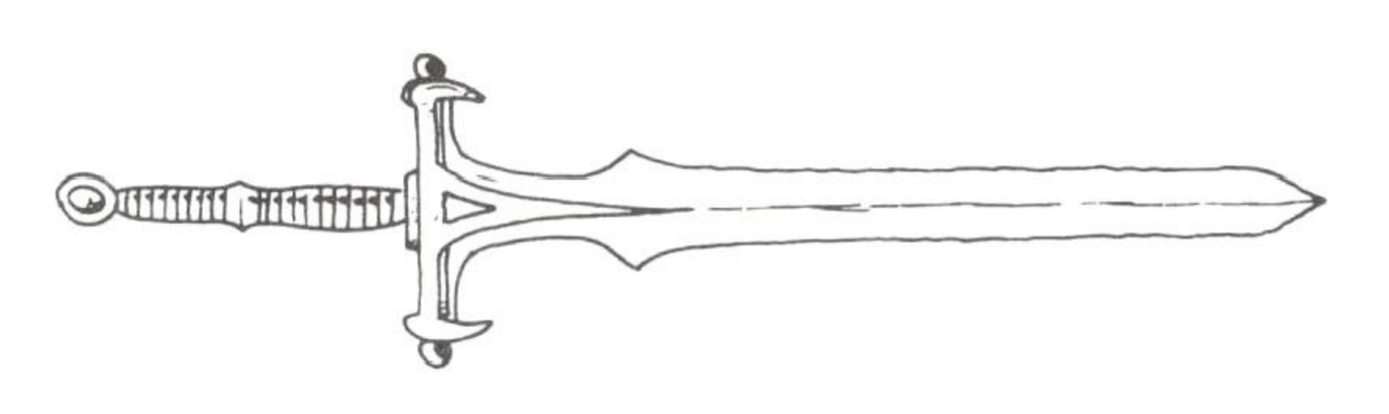
Los tests

En ciertos casos, se te pedirá hacer un test de fuerza, de suerte o de agilidad para valorar tu aptitud para llevar a cabo con éxito una acción, haciendo hincapié en una de esas cualidades.
Tirarás entonces 3d6 y compararás la cifra obtenida con tu situación en la referida característica. Si el resultado de los dados es inferior a tu característica, habrá sido superado el test; si es igual, o superior, el test se habrá fallado.
El test a veces está provisto de bonus o de malus para determinar mejor el grado de dificultad de la acción en cuestión (bonus+2, malus−1, etc). En ese caso, sumarás el bonus o restarás el malus indicado a tu característica antes de compararlo con el resultado de los 3d6.

Sortilegios

Jamás te ha atraído lo sobrenatural. Tu amor por la vida al aire libre te ha llevado a considerar con molesto estremecimiento la perspectiva de pasar tu tiempo estropeándote la vista al descifrar amarillentas páginas de viejos escritos polvorientos.
Sin embargo, has sido iniciado en los arcanos inferiores de la magia druídica. Pero, no puede decirse que seas un buen alumno y tu maestro se arrancaría los cabellos más de una vez, si no hubiera hecho voto de afeitarse la cabeza. En definitiva, sólo has retenido tres sortilegios y serán los únicos que sabrás utilizar sin provocar una catástrofe.
— Sortilegio de protección: ¡arma infalible para protegerse de los hechizos de cualquier brujo de pueblo que quiera fastidiarte! Pero su eficacia contra los sortilegios de magos profesionales no está del todo garantizada. Su encantamiento al menos tiene la ventaja de ser fácilmente memorizable: *¡Raal Parathna Bereth Orgill!*
— «La mano que muerde»: un dardo de llamas parte de cada uno de los dedos de tu mano derecha y va a explotar contra tu adversario. La mano que muerde, muy espectacular, no siempre produce los mismos destrozos (tira 3D6). ¡Para caldear el ambiente!
— La llamada del «Sah Mu»: el gran Sah Mu es un ente benéfico que vive en otro plano de existencia. Este sortilegio te permite (pronunciando mentalmente el Nombre Sagrado asociado a Sah Mu en el libro del Gran Todo), entrar en contacto con él y pedirle que cure tus heridas. En la práctica, tirarás 3d6 y los sumarás a tus puntos de vida sin poder superar nunca el número establecido en el párrafo «características».
Puedes utilizar este sortilegio en cualquier momento de la aventura salvo en las secuencias donde has de luchar. Sólo podrá invocarse a Sah Mu cuatro veces en el curso de la aventura, ¡porque tiene más cosas que hacer que ocuparse sin parar de tus heridas y chichones! No obstante, puedes conseguir una quinta intervención de su parte si antes de empezar a jugar renuncias al sortilegio de la »mano que muerde», pues será testigo de tu buena voluntad.
Oportunamente, en las instrucciones de la parte inferior de cada secuencia se te indicará cuando puedes echar el sortilegio de protección o cuando el de la mano que muerde.

REGLAS



Los combates

La época de Turlogh es dura y salvaje y ¡hay que probar que tienes la decisión necesaria para superar todos los obstáculos! Así pues, a menudo vas a tener que usar la espada contra tipos mal dispuestos contra ti. En esos casos, encontrarás el valor en combate y los puntos de vida de tu adversario en las instrucciones al final de cada secuencia. Tirarás 2d6 y sumarás el resultado a tu propio valor en combate, después tirarás 2d6 por tu adversario y lo sumarás a su valor en combate. Entonces debes comparar las dos numeraciones que aparecen ante ti.
El vencedor de la lucha será el que haya conseguido mayor puntuación; y a éste se le restará el número más pequeño para así determinar los daños producidos por el golpe recibido en el combate. Sólo quedará restarle a los puntos de vida del perdedor la diferencia obtenida antes entre la mayor y menor puntuación.
Repetirás la operación hasta que tus puntos de vida o los de tu adversario se queden a cero. Ése habrá muerto.
Puedes llegar a tener que combatir con dos adversarios al mismo tiempo (¡cobardes!). Para el primer adversario actuarás como indica más arriba (tirar los dados tras la determinación de los daños), después harás lo mismo con el segundo, elevando a 1 el resultado de tus 2d6 porque siempre se está en desventaja cuando se es inferior en número. No tendrás más que volver a empezar con un nuevo intercambio de golpes hasta que lo hayas matado. Tras ésto, podrás continuar el proceso del combate normal.
En cada pelea podrás elegir el adversario sobre quien castigar con un malus.
Te aconsejamos que lo anotes todo en una hoja aparte durante el combate.
Lucharás siempre con tu espada. Sólo utilizarás otras armas cuando las instrucciones de la parte inferior de cada secuencia te den la oportunidad.

El equipo

En el curso de tu aventura, encontrarás objetos que quizás querrás guardarte. Si lo haces habrá que anotarlo en la ficha de personajes que se encuentra en la última página. Todo lo que no está en tu ficha se considera que no es tuyo. Para empezar, tienes tiempo para equiparte. Además de la ropa y pequeños objetos comunes sin importancia que se almacenan en el fondo de tus bolsillos, empezarás esta historia con el siguiente equipo (ten la picardía de anotarlo en tu hoja de personajes):
— Tu caballo, un animal fiel, fuerte y rápido.
— Tu espada «Stainlech», regalo personal del rey Ydahaut Ar-Dinlach sobre la cual prestaste juramento de fidelidad. Para ti, es como la niña de tus ojos.
— Los shurykens, pequeños discos de metal con los bordes cortantes como navajas de afeitar que se lanzan contra los adversarios. Adiestrado en su manejo por tu anciano maestro de armas, Delkhurd, un hombrecillo discreto, pero temible, con los ojos extrañamente inmóviles (su madre había sido violentada por un demonio procedente del Este).
— Una «cota de láminas de acero», colocada bajo tu jubón, compuesta de láminas colocada de forma individual. ¡El que te creía desarmado se llevará una desagradable sorpresa!
— Un arco y un carcaj. No es tu arma favorita, pero la llevas sobre todo para cazar cuando partes para largas excursiones.
¡Eso es todo! Estás equipado de pies a cabeza y sabes lo suficiente como para no necesitar de nadie. ¡Empieza tu aventura en la siguiente página y ponte en guardia!

POR AQUEL TIEMPO, EL REY YDAHAUT AR-DILANCH, SUCESOR DEL REINO DE THOZ Y DE SUS CATORCE BARONES, SE RETIRABA EN LOS PRIMEROS DÍAS DE OTOÑO A SU FORTALEZA DE BARAN-TAIN PARA DISFRUTAR DE SUS CACERÍAS EN COMPAÑÍA DE ALGUNOS FIELES COMPAÑEROS ESCOGIDOS CON SUMO CUIDADO, PERO ESTE AÑO...

HAANNN!

KRACK!

KLONG!

¡HUMPF!

PENROTH!

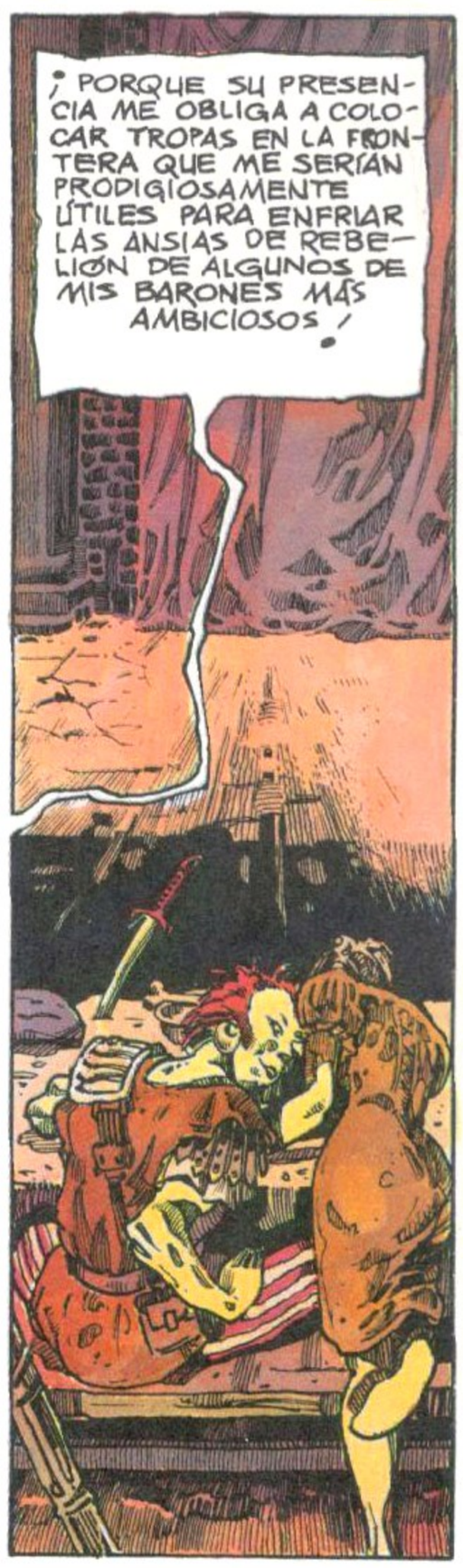
TCHAC!

HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA! HA!

¡POR LOS CUERNOS DE LOS SIETE DEMONIOS! LA POLÍTICA ME HA OXIDADO LAS ARTICULACIONES, ¡HUBO UN TIEMPO EN QUE ERA YO EL QUE TE DABA SEMEJANTES LECCIONES!
¡EL ALUMNO DEBE LLEGAR A AVENTAJAR AL MAESTRO, YDAHAUT!

¡SEA! PERO NO HE SACADO A TURLOGH DE PENROTH DE LOS ASUNTOS DE SU BARONÍA PARA RECIBIR UN CURSO DE ESGRIMA. ¡TENGO QUE HABLARTE DE UNA MISIÓN SECRETA!
¡EL EJERCICIO ME HA ABIERTO EL APETITO! ¡HABLEMOS CERCA DE UNA GRUESA CHULETA DE BUEY!

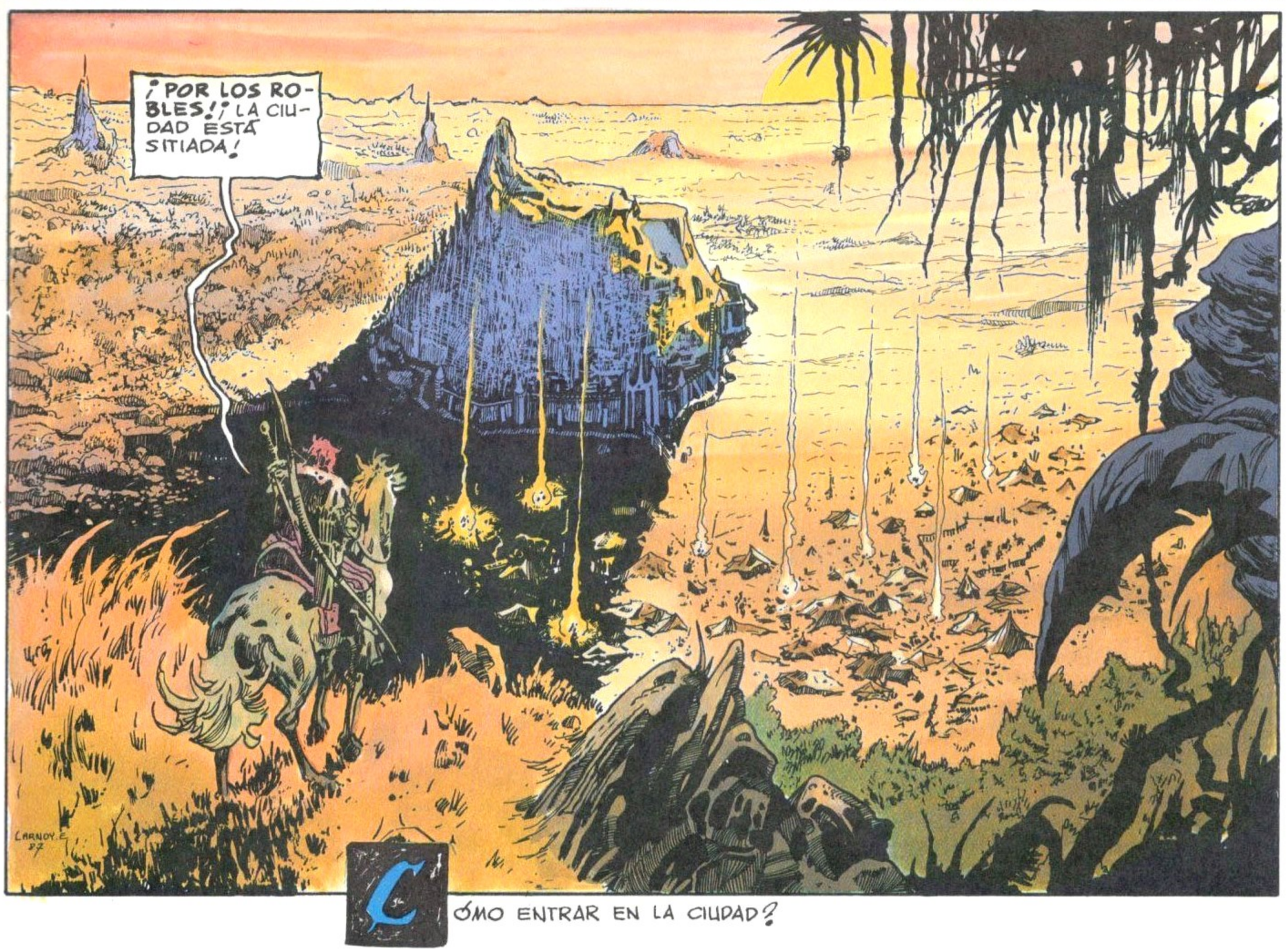
...¡Y AQUÍ LAS FRONTERAS DEL NORTE HOSTIGADAS POR LOS BÁRBAROS! ANTES DEL INVIERNO DEBO ASESTARLES UN DECISIVO GOLPE A ESOS COMEDORES DE CABALLOS...


¡PORQUE SU PRESENCIA ME OBLIGA A COLOCAR TROPAS EN LA FRONTERA QUE ME SERÍAN PRODIGIOSAMENTE ÚTILES PARA ENFRIAR LAS ANSIAS DE REBELIÓN DE ALGUNOS DE MIS BARONES MÁS AMBICIOSOS!

UNO DE MIS MAGOS PERSONALES HA TRAÍDO A MI CONOCIMIENTO LA EXISTENCIA DE CIERTA ESFERA ENCANTADA, ¡QUE PERMITE LLEVAR LA MIRADA A CENTENARES DE LUGARES A LA VELOCIDAD DEL PENSAMIENTO! GRACIAS A ELLA, EN CUANTO SEÑALE EL CAMPAMENTO DE LOS BÁRBAROS, MIS CABALLEROS CARGARÁN SOBRE EL...

¡Y ASÍ PODRÉ CONSAGRARME A SOMETER DE NUEVO A MIS "FIELES Y NOBLES" VASALLOS! CON TODA SEGURIDAD AHORA ESA ESFERA ESTÁ EN PODER DEL NIGROMANTE SKROFUL Y GUARDADA EN EL CORAZÓN DE SU CASTILLO, QUE DOMINA LA, EN OTRO TIEMPO, ALTIVA CIUDAD DE YRKRTSK, HOY DOBLEGADA BAJO EL YUGO DE SUS ENDEMONIADOS SERVIDORES...
...¡PERO TU BRAZO ME HA DEMOSTRADO EN TODO MOMENTO QUE SABRÍA BURLARSE DE ESOS PEQUEÑOS INCONVENIENTES SIN FALLAR! TURLOGH, AMIGO MÍO, ¿ACEPTARÍAS IR A BUSCARME ESE OBJETO?
TURLOGH!

¡FLOP!
EJEM... ¡SÍ, SEGURO!
PERO, EUH, ¿DE QUÉ SE TRATA?



CÓMO ENTRAR EN LA CIUDAD?

APROVECHAS LA OSCURIDAD PARA ACERCARTE A LA MURALLA Y VER SI ES POSIBLE FRANQUEARLA → 9

PREFIERES PRESENTARTE EN EL BANDO DE LOS SITIADORES PARA ENROLARTE COMO MERCENARIO Y ASÍ TOMAR PARTIDO EN EL ATAQUE ANUNCIADO PARA LOS PRÓXIMOS DÍAS → 59

2

¡CRUZ! ¡LA SUERTE HA ELEGIDO EL PASADIZO DEL DRAGÓN!

¡QUÉ ES ESO!

VE A ECHAR UN VISTAZO A LA SECUENCIA → 32

3

¡SANGRE FRÍA! ACTUEMOS CON NATURALIDAD!

¡ALTO!

¿CÓMO INVITARÉ A CONVERSAR A ESTE ENCANTADOR JOVEN?

TIENES UN PERGAMINO QUE, POR SUS BUENAS NOTICIAS, PUEDE PERMITIRTE ENTRAR → 47
SI NO LO TIENES → 22

4

¡NOOO!

...¡EN EL PRIMER PISO!

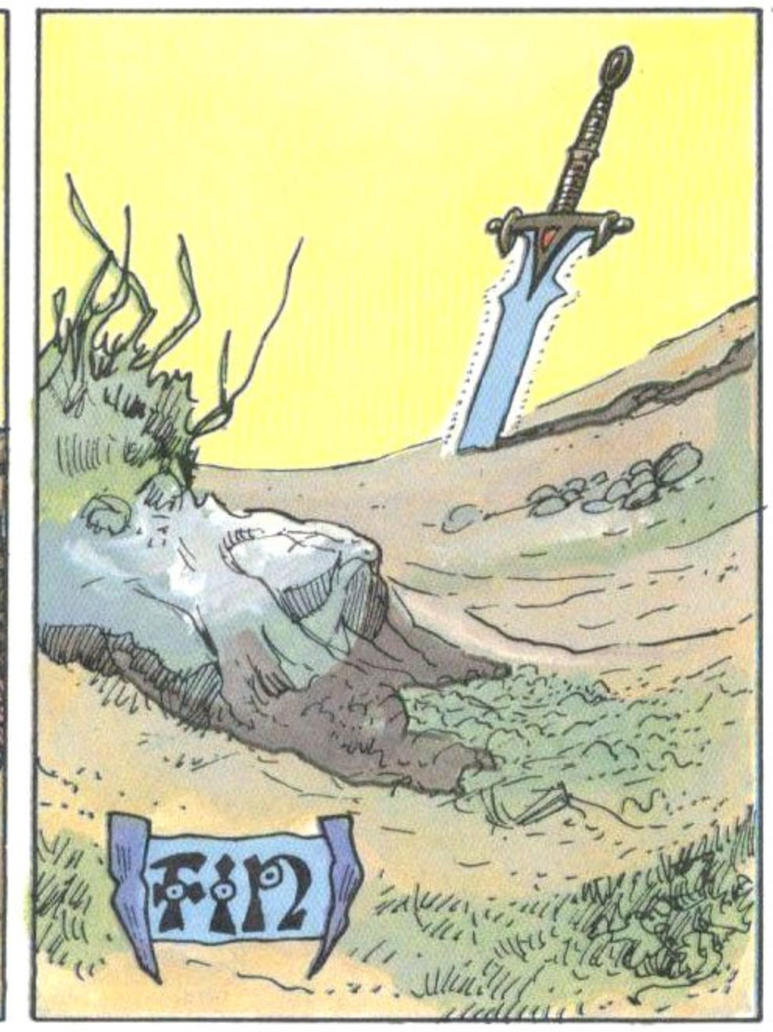
¡DEJADME, POR PIEDAD!

¡PUES DEJA DE PATALEAR, DIABLESA!

¡HOMBRES DE TOTHUN!

SIN EMBARGO, HAS LUCHADO EN EL MISMO BANDO QUE ESOS HOMBRES: ¡ACÉRCATE!
— LES AYUDAS EN SU TAREA → 10
-¡MONSTRUOS! ¡LES ATIZAS CON TODA LA FUERZA DE TU BRAZO! → 25

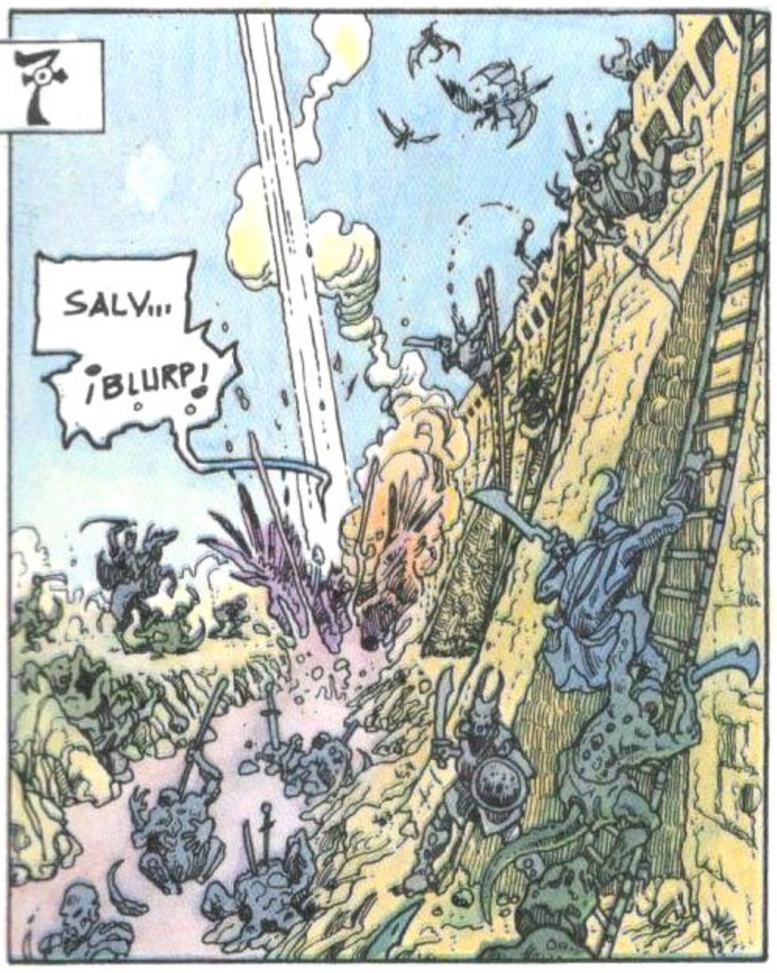
5



6

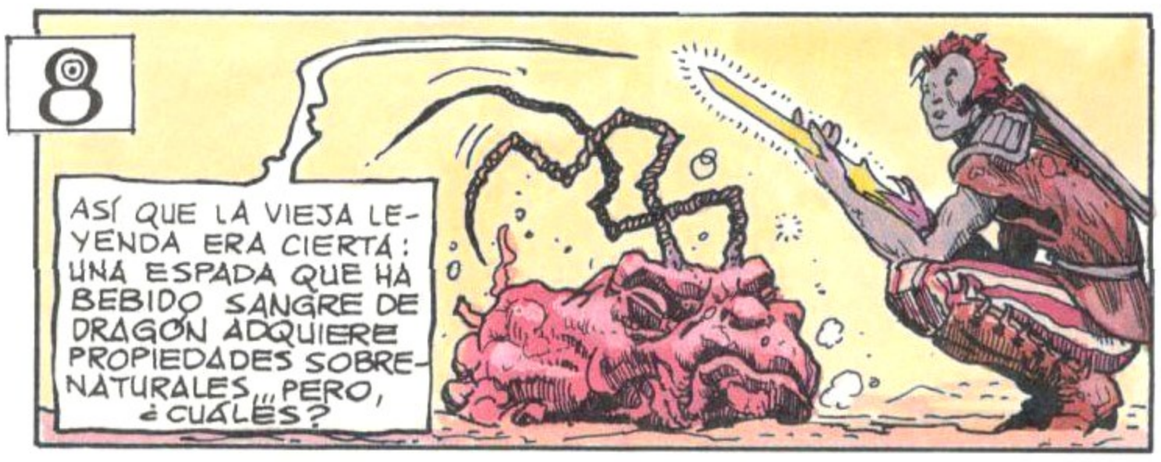
MIRAS A TU ALREDEDOR EN LA → 48

7



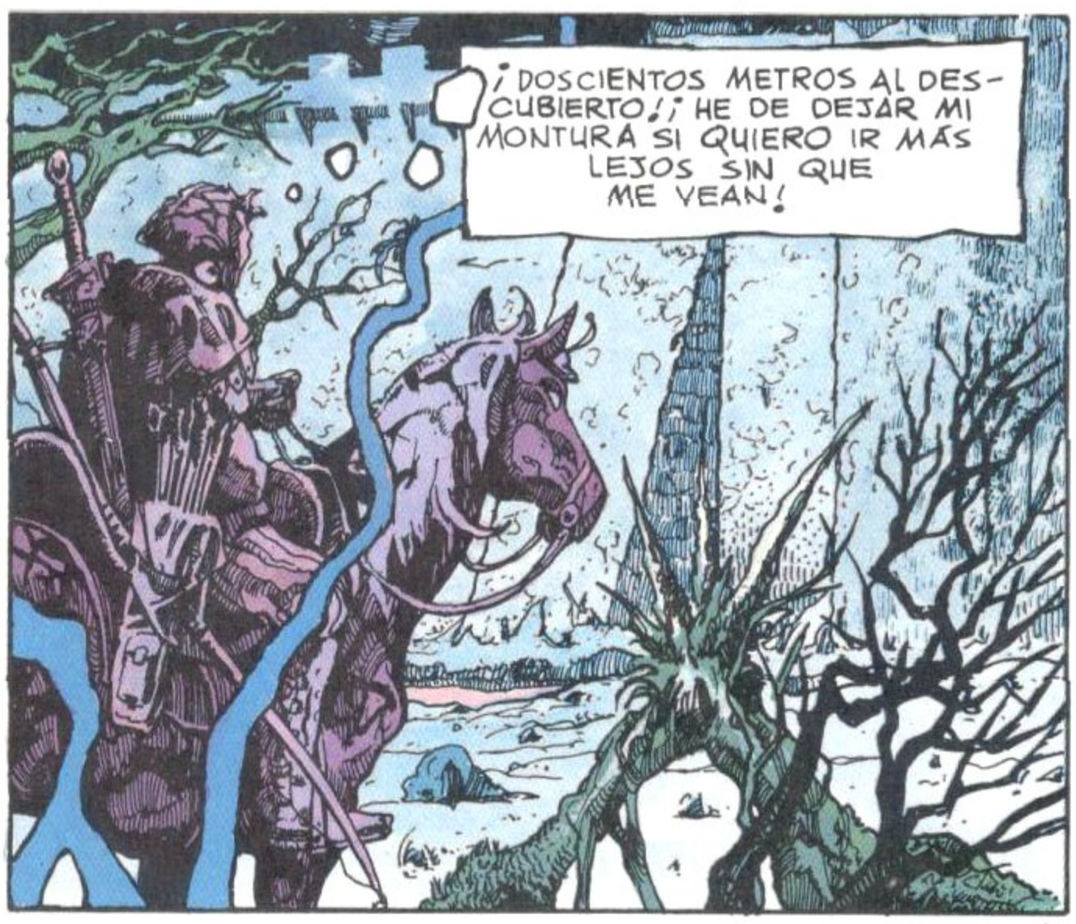
TE DESHACES DE ELLOS EN LA → 45

8



¡TIRA UNA MONEDA AL AIRE Y CÓGELA! SI ES CRUZ, ELIGE EL PASADIZO DEL DRAGÓN EN LA → 2
SI ES CARA VE POR EL CORREDOR EN LA → 72

9



ATAS TU CABALLO Y SIGUES → 40
DAS MEDIA VUELTA Y VUELVES HACIA EL CAMPAMENTO → 59

10

¡TE LA HAS BUSCADO! ¡LOS VIOLADORES NO SON GENTE CON LA QUE UNO PUEDE IR! VE A LA SECUENCIA → 56

UNA VEZ SOLUCIONADO EL PROBLEMA, CONTINÚAS LA PERSECUCIÓN HASTA LA → 35

12

HACES UN SORTILEGIO DE PROTECCIÓN Y ABRES EL PERGAMINO → 100
VAS HACIA EL CAMPAMENTO → 59

13

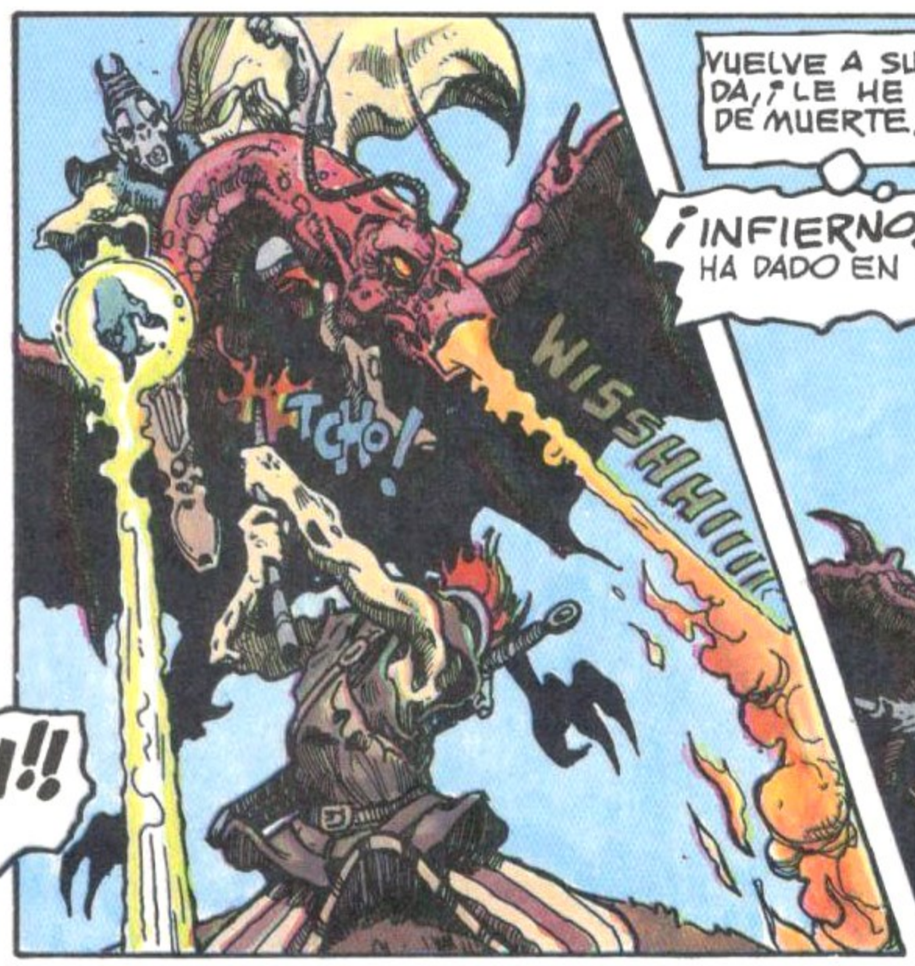
EL SACERDOTE HA HECHO UN BUEN TRABAJO: TIRA 2 D6 Y SÚMALOS A LOS PUNTOS DE VIDA QUE TE QUEDAN, DESPUÉS CONTINÚA EN LA → 98

VE A LA → 26

15

VE A LA 8

16



VE A LA SECUENCIA → 77

17

¡MAESTRO! CUIDAD...

?!

GÛÛH

TcHOO!

¡ESTA VEZ DE UN SALTO ENTRAS EN LA HABITACIÓN! →90

18

?!

GRR RRRRRR

ARRAN... CAR VIDA...

¡CUANDO HAYAS ACABADO CON ESOS PATANES SÓLO TE QUEDARÁ JUGAR A LA TABA! — TU ESPADA LOS ENVÍA AL INFIERNO! →6

SI TIENES EL COLGANTE ENCONTRADO EN LA VÍCTIMA DE LA BABOSA GIGANTE, TENDRÁS UNA SÚBITA INSPIRACIÓN Y LA MOVERÁS FRENTE A TÍ →108 (A MENOS QUE DEFINITIVAMENTE PREFIERAS EL MÉTODO RÁPIDO →6

19

¡PENROTH!

TcHo!

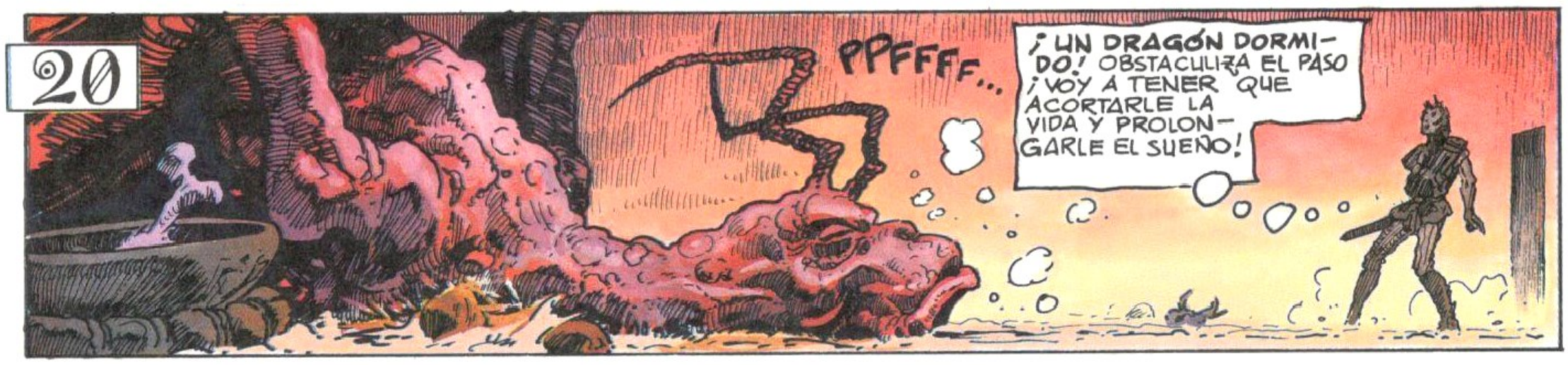
¡YAAARRH! ¡SE BATEN EN RETIRADA!

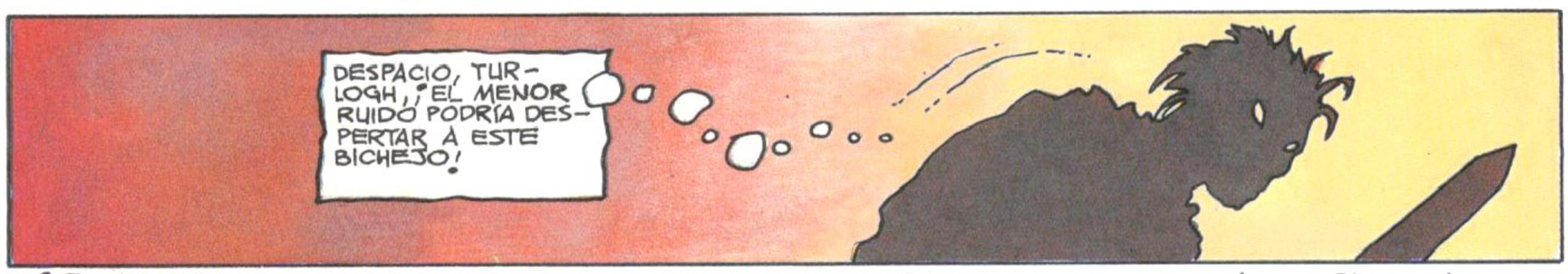
¡VOLVED, COBARDES!

¡AL FOSO! ¡AL FOSO MIS PERROS DE GUERRA!

SI HAS VISTO LO QUE OCULTA EL FOSO EN LA SECUENCIA 40 PUEDES ELEGIR QUE LOS OTROS VAYAN DELANTE →61

SI NO ES ASÍ, ¡O TE SIENTES EN FORMA PARA ALGUNOS PASES DE ARMAS! →53





¡QUÉ RAZÓN TIENES! ¡HAZ UN TEST DE AGILIDAD PARA VER SI POR CASUALIDAD NO DARÍAS UN PASO EN FALSO ALGO RUIDOSO!

SI ES SUPERADO → 34
SI LO FALLAS → 43

DIRÍGETE A LA 51

23

¡UN ESFUERZO MÁS Y ESTE COFRE ME REVELARÁ SUS SECRETOS!

CRRR

CRÁK!

PAPELES SIN VALOR, ¡PERO HAY UNA BOLSA LLENA DE GEMAS! ¡JA! ¡JA! ¡LA SUERTE ME SONRÍE!

¡EMPIEZA A REZAR, SKROFUL!

BAJAS A LA SALA PRINCIPAL → 60

24

RAA!

TOK!

SLUK!

ALLRRHHHHHH!

FIN

25

¡DEFENDEOS, CHACALES! ¡VEAMOS SI SOIS TAN VALIENTES CON UN HOMBRE ARMADO!

¿QUIERES PARTICIPAR? ¿LA QUIERES PARA TÍ SOLO?

¡VAS A IRTE CON LAS TRIPAS EN LA MANO! ¡MOCOSO!

¡TÚ, CÁLLATE!

¡¡¡

26

¡MENUDAS GUERRERAS! ¡LES TRAERÉ LA CABEZA DE SKROFUL!

¡JA! ¡JA! ¡GANO TERRENO! PERO... ¡SE HA DETENIDO!

DLAKDZAM ≈ EQUUS ∴ POLYMOR-ΨΨΨ PHIΦ ≈!

SIEMPRE HAS LLEVADO BAJO TU JUBÓN EL TALISMÁN ENCONTRADO CERCA DE LA BABOSA GIGANTE EN LA SECUENCIA →27 TE PROTEGE DE LO MALO →81 SI NO, TE AGUARDAN LOS PROBLEMAS EN LA →69

27

HUUI

PEN-ROTH!

¡SIN DUDA, UNA VÍCTIMA DE ESTA MONSTRUOSIDAD!

¿EH? ¿QUÉ SERÁ ESTO?

¡DEBE VALER SU PESO EN ORO! ¡LO LLEVARÉ BAJO MI JUBÓN!

COLOCAS EL COLGANTE CONTRA TU PECHO Y VUELVES A LA SECUENCIA →46

28

A LA MAÑANA SIGUIENTE...

¡ÉSTA ES TU MONTURA, SOLDADO!

¡BELLO ANIMAL! ¡PARECE IMPETUOSO!

ES UNA RAPAZ ¡NO ES TAN DÓCIL COMO UN CABALLO! ¡SUJETA BIEN LAS BRIDAS SI QUIERES MANTENERTE SOBRE SU LOMO!

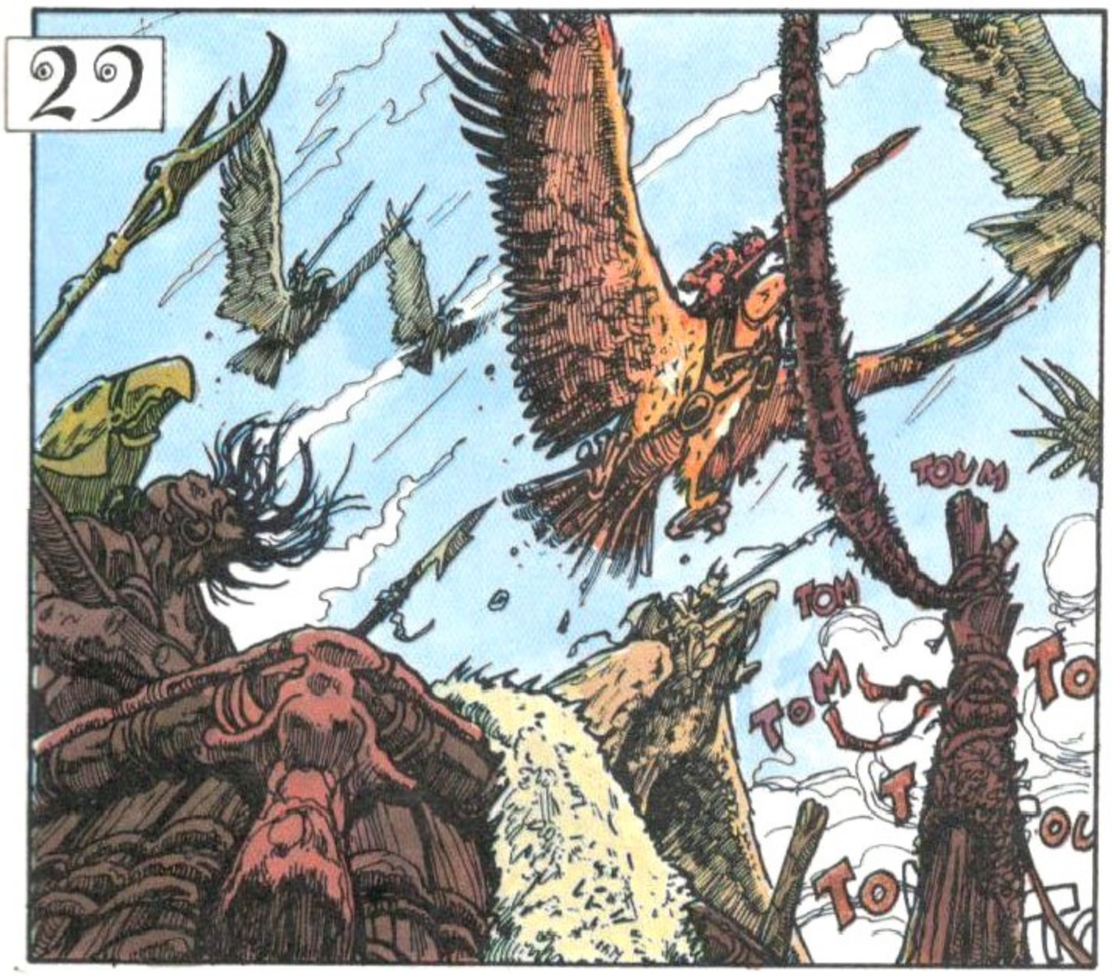
MMM... OUF!

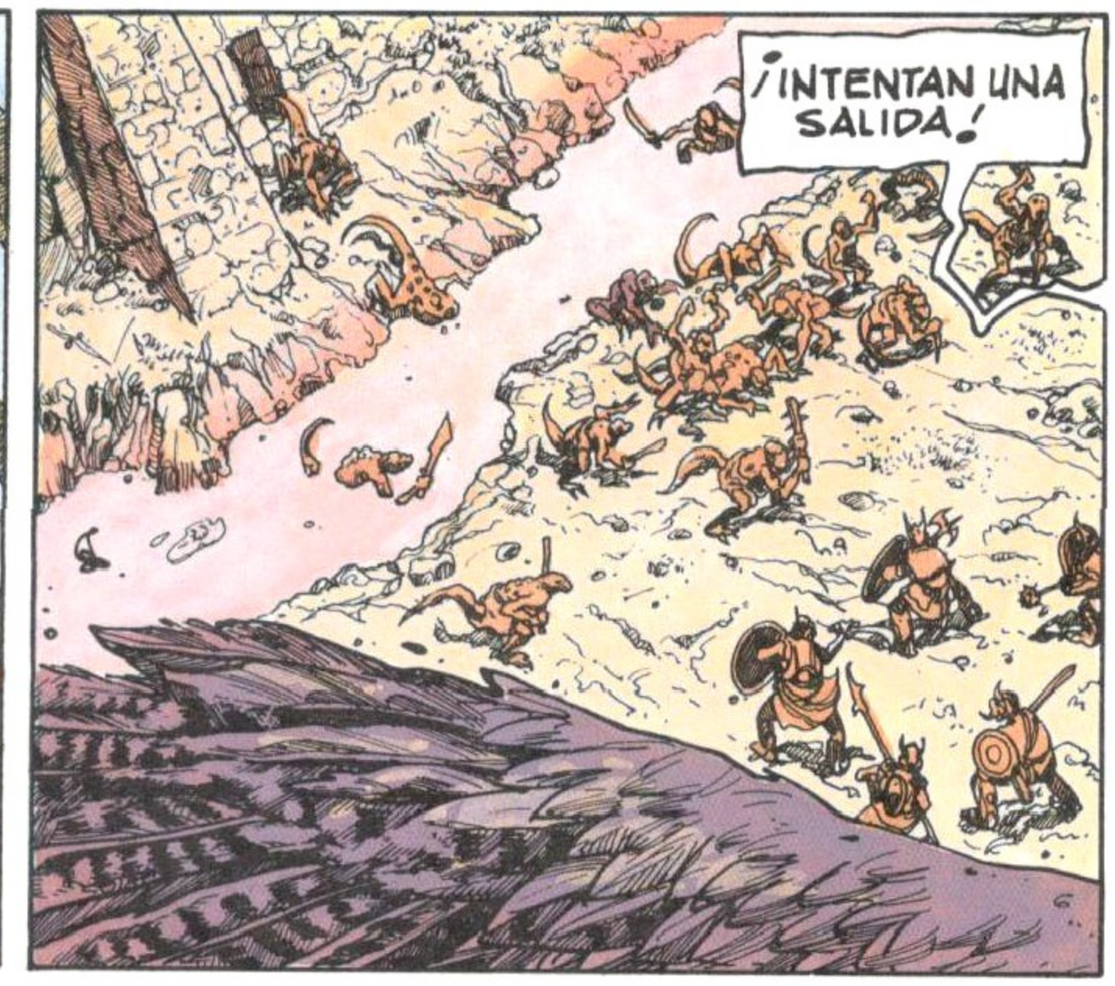
¡AGÁRRALA BIEN! ¡ESO ES! ¡AHORA TE ACONSEJARÍA QUE ANTES DEL COMBATE HICIERAS UN VUELO DE PRUEBA PARA ACOSTUMBRARTE!

¡GUÁRDESE SUS CONSEJOS, SARGENTO! ¡SOY EL MEJOR JINETE DEL REINO DE THOZ!

¡TE TOMA POR UN NOVATO! PARTES DIRECTAMENTE AL COMBATE →82
JAMÁS HAS MONTADO SEMEJANTE CORCEL DE BATALLA, Y TODO LO DICHO POR EL SARGENTO HACE QUE SIGAS SU CONSEJO →92

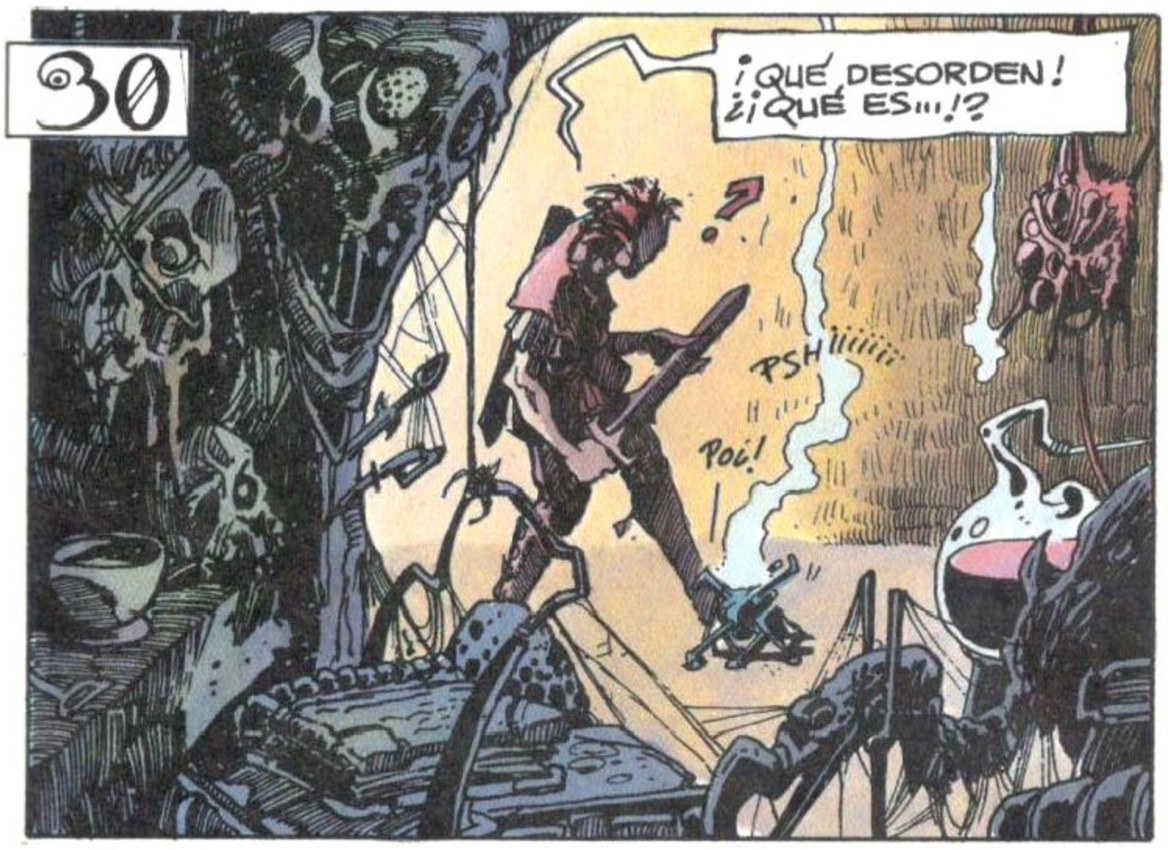
29





DIRÍGETE A LA → 62

30

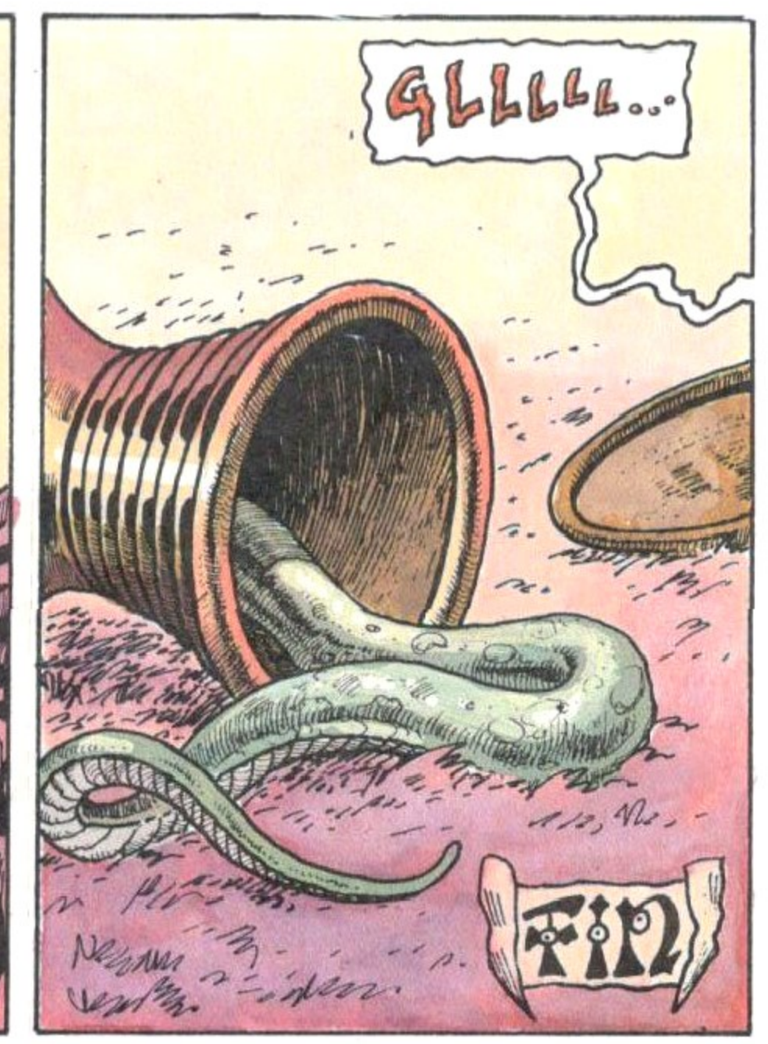


RESPONDES A SU PREGUNTA E INICIAS UNA PRUDENTE CONVERSACIÓN PARA GANAR TIEMPO. ENCONTRARÁS UN MEDIO DE EVITAR EL COMBATE → 44

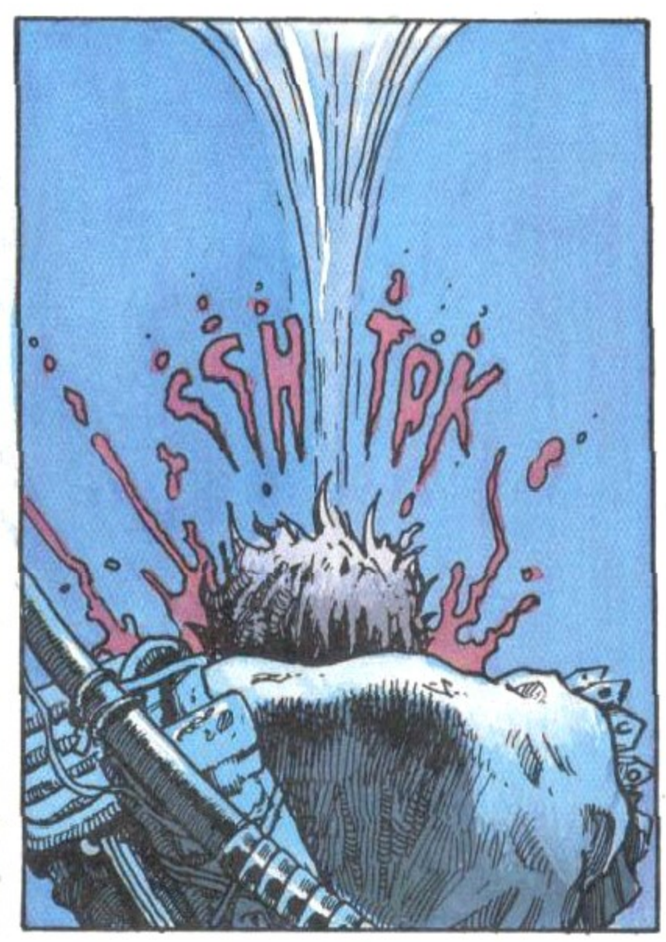
DISCUTIR CON UN DEMONIO ES ALGO PELIGROSO PORQUE DEJAS TU ALMA EN SUS GARRAS. ¡TE ABALANZAS SOBRE ÉL! ¡PENROTH! TIENE UN VALOR EN COMBATE DE 14 Y 12 PUNTOS DE VIDA.

LO MATAS → 38
MUERES → 52

31



¡NO TE HAN VISTO! APROVECHAS PARA LANZAR UNO DE TUS MORTALES SHURIKENS SOBRE SKROFUL → 17
¡ESTA VEZ ES TUYO! SALTAS A LA HABITACIÓN PARA AJUSTARLE LAS CUENTAS 90



LE REGISTRAS → 12
MONTAS Y TE DIRIGES AL CAMPAMENTO → 59

¡HAS TENIDO SUERTE! CONTINÚA EN LA → 8

35

¡ME SIGUEN! ¡SI LOGRAN PASAR OS TRANSFORMARÉ EN FLORES!

¡BEARK! ¡PIEDAD, MAESTRO, ANTES EN SAPOS!

¡ENTONCES MÁTADLOS A TODOS!

¡GRUNT!

¡GRUNT!

?!

¡PERSIGUE A TU HECHICERO, GUERRERO! ¡NOSOTROS NOS OCUPAREMOS DE ESTOS!

¡UPS!

NO HAY TIEMPO QUE PERDER, ¡SKROFUL TOMA LA DELANTERA! SALTAS SOBRE EL CABALLO Y SALES AL GALOPE → 26

¡Y QUÉ MÁS! ¡LAS MUJERES, SI SE LAS DEJARA, PARTIRÍAN A LAS CRUZADAS EN NUESTRO LUGAR Y NOS PONDRÍAN UN CINTURÓN DE CASTIDAD! PELEAS CON ELLAS EN LA → 14

36

¡SOBRE TODO NO HACERME NOTAR!

TE ENCUENTRAS EN EL COMEDOR DEL CASTILLO SITIADO POR LAS TROPAS DE TOTHUN. LA BATALLA CAUSA ESTRAGOS Y LOS FIELES A SKROFUL SE DEFIENDEN CON LA ENERGÍA DE LA DESESPERACIÓN.

TIENES LA PUERTA DERECHA QUE DA A UNA ESCALERA QUE PARECEN CONDUCIR A LOS SÓTANOS → 91

TE DECIDES POR LA ESCALERA DE LA IZQUIERDA QUE VA HASTA LA TORRE PRINCIPAL → 75

37

¡AAY!

¡BUARK! ¡QUÉ HORROR!

BLUB!

FLOP!

¡ME LAS PAGARÁS, SKROFUL!

BLURT!

¡ARF! ¡ARF!

LAS GARRAS DE SKROFUL SON VENENOSAS Y AHORA TU BRAZO IZQUIERDO ESTÁ FUERA DE COMBATE. DESCUENTAS LOS PUNTOS DE VIDA DE ESTA HERIDA COMO SI FUERA UNA HERIDA NORMAL, PERO RESTANDO 1 PUNTO A TU VALOR EN COMBATE HASTA...

LOGRAR TU VICTORIA → 63

O TU DERROTA → 104

38

¡AL INFIERNO CON LAS EXPLICACIONES, CARA DE CHIVO!

SHOO!

UUUH!

¡LLEVA UNA SORTIJA CON EL ESCUDO DE SKROFUL! ¡QUIZÁ ME SEA ÚTIL MÁS TARDE!

SEGURAMENTE ES UNA SORTIJA MÁGICA: ¡SE ADAPTA SOLA AL TAMAÑO DE MI DEDO!

EN CUANTO A SKROFUL, ¡A LA PRIMERA ESTOCADA HA DEBIDO LARGARSE CON LA ESFERA! YA HACE RATO QUE DEBE ESTAR CABALGANDO POR SUS SUBTERRÁNEOS, ¡NO HAY TIEMPO QUE PERDER SI QUIERO ATRAPARLE!

VUELVES A BAJAR A LA SALA PRINCIPAL PARA SUBIR LA ESCALERA QUE CONDUCE A LOS SÓTANOS → 68

ANTES DE SALIR REGISTRAS LA HABITACIÓN → 23

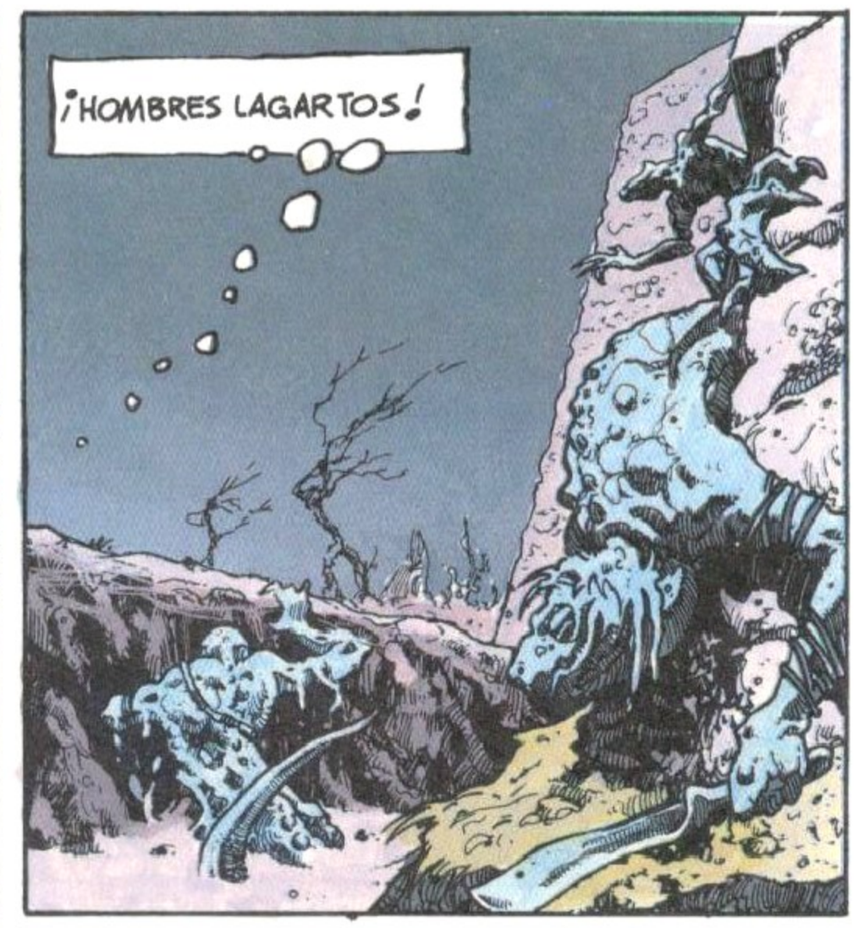
39

A LA MAÑANA SIGUIENTE...

¡ESPERO QUE HAYAS APROVECHADO LA NOCHE, SOLDADO! ¡SI LOS DIOSES ESTÁN HOY MALHUMORADOS, EL "REPOSO DEL GUERRERO" DE ESTA NOCHE PODRÍA SER ETERNO!

GUARDE SUS VALIOSOS CONSEJOS PARA SU INEXPERIENCIA, SARGENTO, ¡ESTA NO ES MI PRIMERA CAMPAÑA!

DIRÍGETE A LA SECUENCIA → 89



PASAS ENTRE ELLOS CON HABILIDAD Y ESCALAS LAS MURALLAS → 97
VUELVES CON TU CABALLO HACIA EL CAMPAMENTO → 115

LA RESPUESTA TE ESPERA EN LA → 99

HAZ UN TEST DE SUERTE. SI LO SUPERAS SÓLO PIERDES 5 PUNTOS DE VIDA Y TIRAS VASIJA Y SERPIENTE ANTES DE SALIR A LA CALLE → 101
SI FALLAS, O LOS 5 PUNTOS HAN SIDO MORTALES → 31

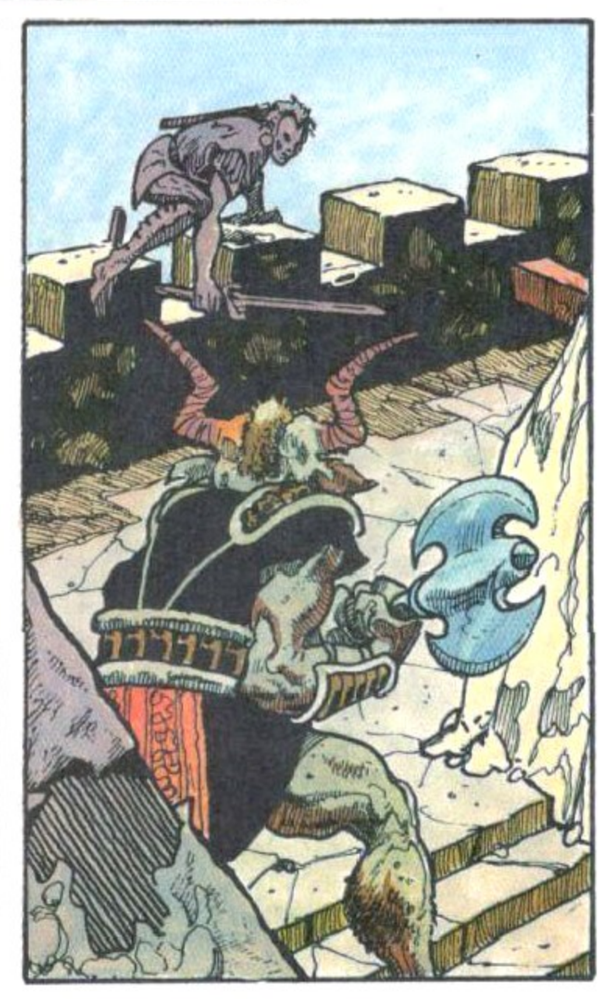
43

KLIT!
KLONG!
¡UUUPS!
BLINK!
GRUNT!?
POP!
FFLOUSHH

¡QUEMA DE VERDAD! TE ENCAJAS **2D6** DE DAÑOS POR QUEMADURAS. SI MUERES → **55**
PERO SI SOBREVIVES, NO TIENES OTRA ELECCIÓN: LUCHAR. EL DRAGÓN TIENE UN VALOR EN COMBATE DE **11** Y **16** PUNTOS DE VIDA.
SI LO MATAS → **66**; SI ACABA CONTIGO → **55**

45

YAEH!



DIRÍGETE A LA **109**

46

¿QUÉ HAGO AHORA?

¡AÚN ESTÁS A TIEMPO DE DAR MEDIA VUELTA! ¿QUIÉN SABE QUÉ PELIGROS TE AMENAZAN BAJO TIERRA?

REHACES EL CAMINO EN SENTIDO INVERSO Y VUELVES A LA BATALLA EN LA **58**.

TOMAS EL CORREDOR QUE PARECER TENER CONTINUACIÓN → **111**

SI ES LA PRIMERA VEZ QUE PASAS POR AQUÍ, PUEDES QUITAR LA PUERTA DEL ARCO ESCULPIDO PARA EXPLORAR LA SALA QUE TE ENCONTRARÁS DETRÁS → **88**

47

VENGO COMO AMIGO, SARGENTO, HE INTERCEPTADO A UN MENSAJERO DE LOS SITIADOS QUE INTENTABA TRASPASAR VUESTRAS LÍNEAS. LLEVABA CONSIGO ESTE PERGAMINO, ¡PERO SÓLO SE LO ENTREGARÉ A VUESTRO JEFE PERSONALMENTE!

APRIETAS LOS DIENTES Y ENTRAS EN LA TIENDA → **57**

SEGURO, ¡EL ARCIPRESTE QUIERE CONFUNDIRTE! PONIENDO PIES EN POLVOROSA, VAS HACIA LA SALIDA DEL CAMPAMENTO! → **79**

48

¡UN PASADIZO SECRETO! HA TENIDO QUE PASAR FORZOSAMENTE POR AQUÍ. ¡NO HAY TIEMPO QUE PERDER!

¡INFIERNO! ¡SI CONOCIERA AL ARQUITECTO DE ESTE CASTILLO LE HARÍA DISFRUTAR DE SU AMOR POR LAS ESCALERAS INTERMINABLES!

ESE RESPLANDOR ROJO, PARECE...

SI CUANDO ESTABAS CON LAS TROPAS AÉREAS, HAS SIDO OBLIGADO A BAJAR POR LA "MONTURA" DE SKROFUL → 15
SI NO ES ASÍ → 20

49

¡PERO NO OLVIDES QUE UN DEMONIO CUSTODIA ESTE LUGAR MALDITO!

¡TAMBIÉN ESTÁ ESCRITO QUE TU VALOR SERÁ RECOMPENSADO!

¿CÓMO SERÁ ESO?

ASÍÍÍÍÍ... MMM...

MÁS TARDE...

¡A POR SKROFUL!

¡PARECE QUE NO HAY NADA QUE SE TE PUEDA RESISTIR! DIRÍGETE A LA 71

50

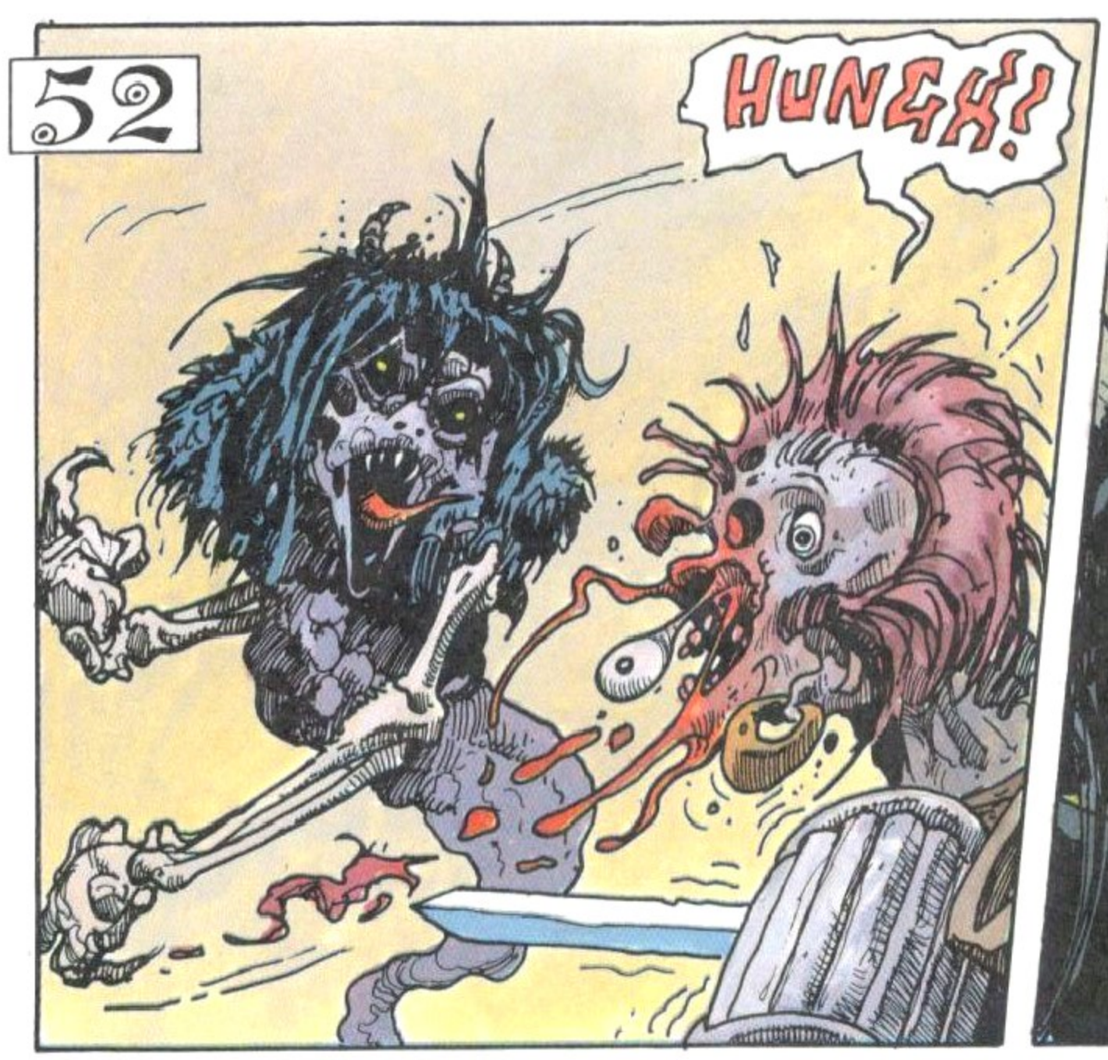
¡POR ANUBIS! ESE PERRO DE SKROFUL VA A ATRAPARNOS POR DETRÁS GRACIAS A LOS REFUERZOS DE SU VASALLO MORLETH! HAY QUE ACTUAR ANTES DE LA LUNA LLENA. LA SUERTE ESTÁ ECHADA. ¡ATACAREMOS AL ALBA!

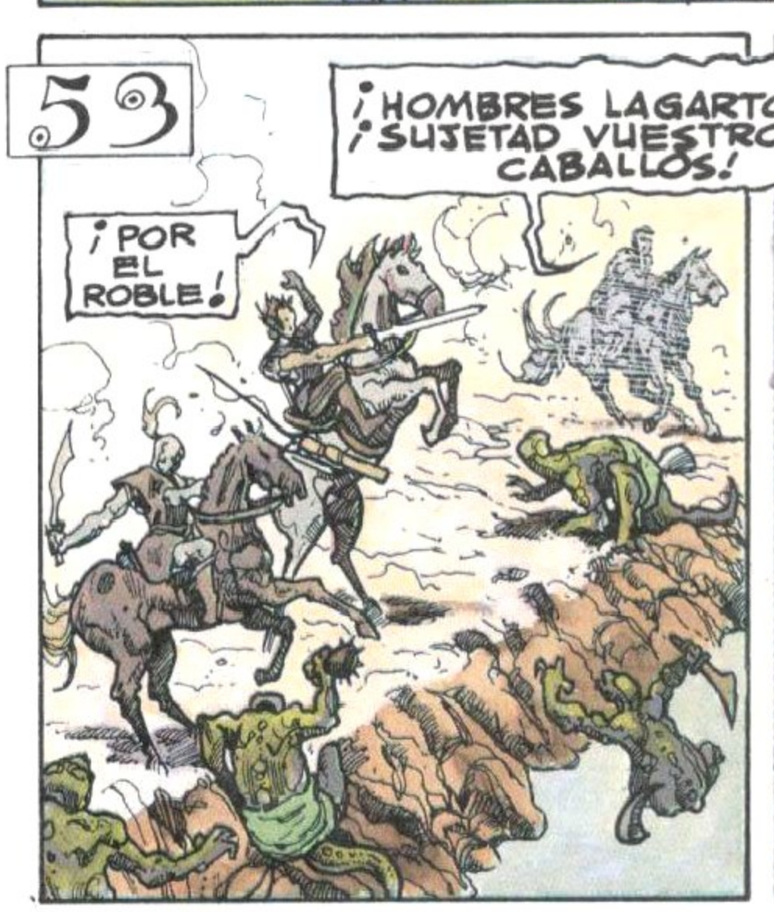
EN CUANTO A TU RECOMPENSA, EXTRANJERO...

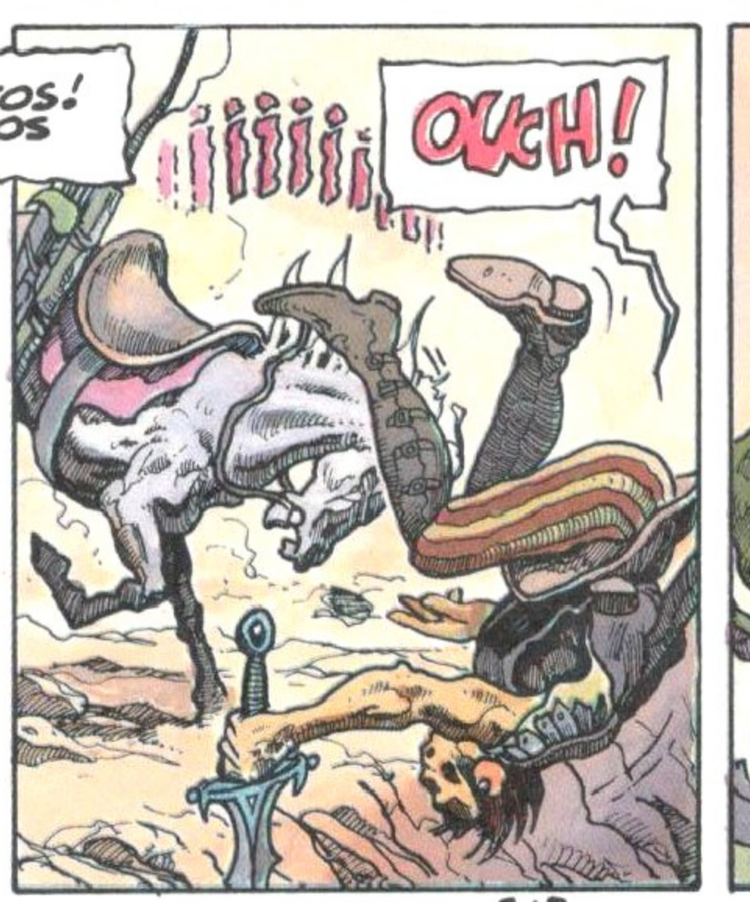
...TE CONCEDO EL INMENSO HONOR DE LUCHAR MAÑANA EN EL CUERPO QUE PREFIERAS! YA ARREGLARÁS LOS DETALLES CON EL SARGENTO. ¡AHORA ESFÚMATE!

ACEPTAS → 51
¡TE DISGUSTA LA IDEA DE UNA COLABORACIÓN CON KHENAFIS! SIN EMBARGO, PODRÍA FACILITARSE TU TAREA CAPAZ DE RESPETAR UN PACTO AL MENOS UNA VEZ EN SU VIDA! LE REVELAS TU MISIÓN Y LE HACES UNA PROPUESTA → 83

PREFIERES LA CABALLERÍA → 39 LAS TROPAS AÉREAS → 28







ESE MALDITO REPTIL TIENE UN VALOR EN COMBATE DE 14 POR UN TOTAL DE 10 PUNTOS DE VIDA. ¡ÁBRELO EN CANAL! SI GANAS → 45, SI CONSIGUE TU PIEL → 95

54

FLOOSH!

?!

SLOOF!

¡MALDITO! ¡DE NUEVO TU INMUNDA MAGIA NEGRA!

DIRÍGETE A LA → 11

55

FLOOOSH

¡HUMM! ASADO AL PUNTO, ¡COMO A MÍ ME GUSTA! ¡SLURRPS!

ARRH...

SNUF! SNIF!

FIN

56

¡EEEH!

¡HUMF!

¡JA! ¡JA! ¡JA! ¡JA!

YAAAAAA

GGGLLLL...

FIN

57

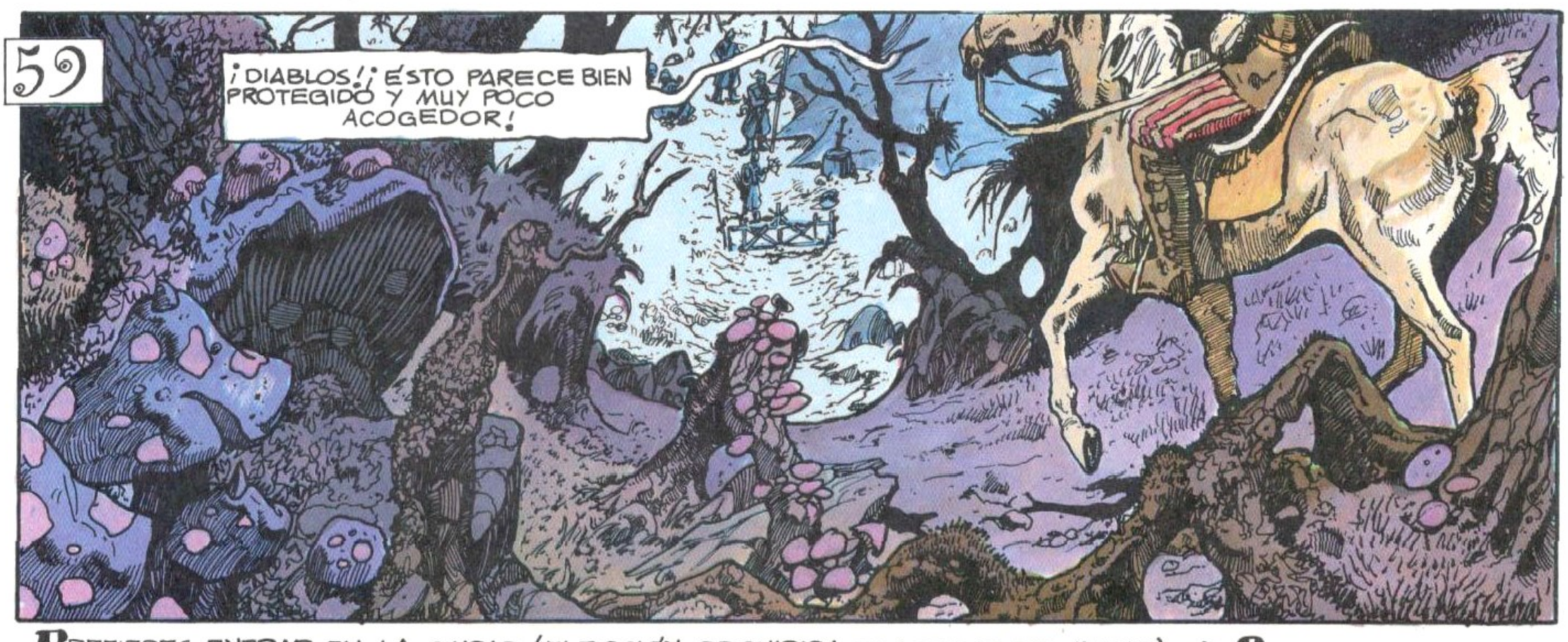
GUARDAS SILENCIO → 50

SÓLO HACE 5 AÑOS QUE EL EJÉRCITO DE ESE MONSTRUO ASOLÓ EL REINO DE THOZ ANTES DE SER EXPULSADO POR LOS FIEROS CABALLEROS DEL REY YDAHAUT. ESTA VEZ ESTÁ EN TU PODER Y CUALQUIERA QUE SEAN LAS CONSECUENCIAS, LA SERPIENTE PAGARÁ → 112

58

DIRÍGETE A LA → 36

59



PREFIERES ENTRAR EN LA CIUDAD (ELECCIÓN PROHIBIDA SI ACABAS DE MATAR) → 9
TE PRESENTAS EN EL PUESTO DE GUARDIA CON EL PRETEXTO DE ALISTARTE → 3
AVANZANDO, DE PEÑASCO EN PEÑASCO, OBSERVAS DESDE MÁS CERCA → 70

60

¡TODAVÍA LUCHANDO! ¡SE COMPLICAN LAS COSAS PARA LOS HOMBRES DE SKROFUL!

¡NOS RENDIMOS!

¡HAY QUE ACTUAR RÁPIDO! ¡TOTHUN NO VA A TARDAR EN VENIR A BUSCAR AL NIGROMANTE!

BAJAS LA ESCALERA → 91

61

¡NO ESTOY AQUÍ PARA QUE ME MATEN! ¡VALE MÁS DEJARLES QUE SE OCUPEN DE LOS HOMBRES LAGARTO!

¡Sooo!

¡HE HECHO BIEN! ¡TIENE ASPECTO DE PONERSE AL ROJO VIVO!

¡EL PRIMER ENFRENTAMIENTO LO HE PASADO, SIGAMOS!

?! ¡MIL DEMONIOS! ¡HE HABLADO ANTES DE TIEMPO!

DIRÍGETE A LA → 45

62

¡ENEMIGOS POR EL NORDESTE!

TU OBJETIVO ES APROVECHAR LA CONFUSIÓN PARA ENTRAR EN LA CIUDAD, ¡SIN DEJARTE MATAR POR TOTHUN! SI HAS HECHO UN VUELO DE PRUEBA CON TU ÁGUILA PUEDES TOMAR ALTITUD Y EVITAR EL COMBATE → 80

EN CASO CONTRARIO, O SI PREFIERES LUCHAR → 74

63

¡LO HAS CONSEGUIDO! RECUPERAS TU ESPADA Y TE DIRIGES A LA 117

64

LLEGAS A LO ALTO DE LA ESCALERA Y EL ESPECTÁCULO QUE SE TE OFRECE SE ENCUENTRA EN LA → 36

65

¡TE QUEDAS TIESO! SALES CON SOLO DOS DIENTES Y TRECE PUNTOS DE VIDA Y TE LAS ARREGLAS CON EL MINOTAURO EN → 109

66

¡JA! ¡JA! ¡NO SE ME GOLPEA DOS VECES!

PEN ROTH!

¡BIEN HECHO! VE A SABOREAR TU VICTORIA EN LA 8

67

SI POSEES LA SORTIJA CON EL BLASÓN DE SKROFUL, DIRÍGETE HACIA LA → 94
SUBES LAS ESCALERAS → 64
INTENTAS ABRIR LA PUERTA DE PIEDRA, PERO PERMANECE OBSTINADAMENTE CERRADA Y FINALMENTE TOMAS LA ESCALERA → 64

68

¡INTENTAN UNA SALIDA! ¡SOBRE EL ENEMIGO!

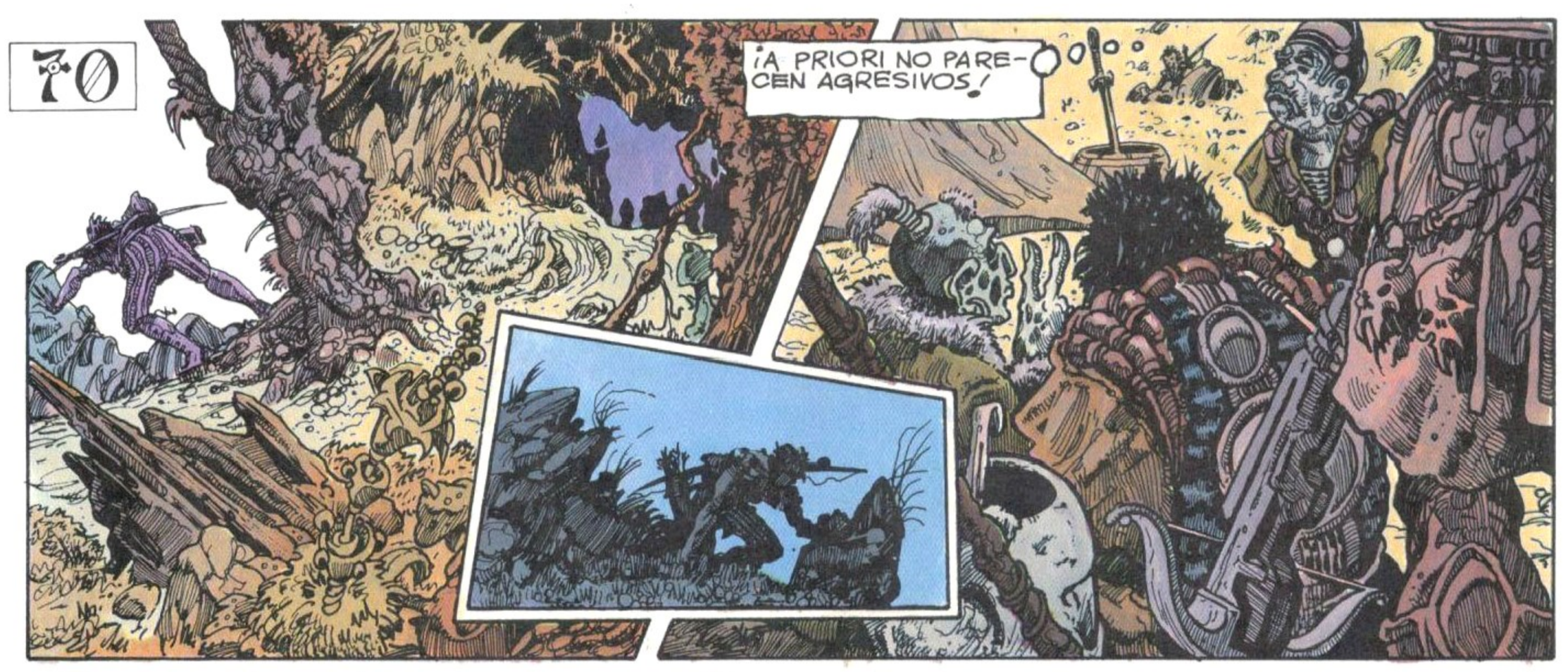
¡PERRO!

¡VAS A VENGARTE! ¡HAZLE FRENTE! EL CENTAURO TIENE UN VALOR EN COMBATE DE 11 Y UN TOTAL DE 16 PUNTOS
SI LO MATAS → 19
SI TE CORTA EN RODAJAS → 95

69

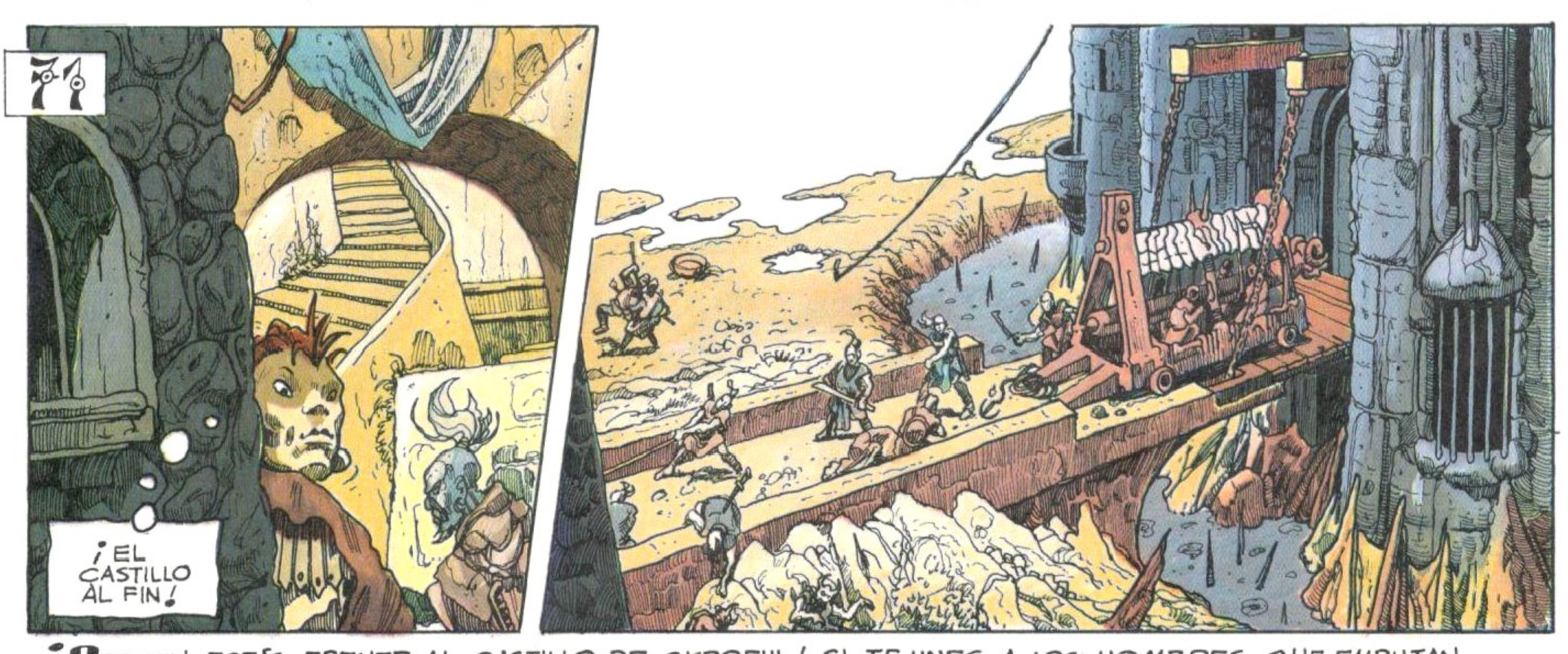
VAS A POR TU ESPADA PARA DEFENDERTE → 5
¿TE DARÁ TIEMPO PARA ALCANZARLA? PREFIERES UTILIZAR UN ARMA MENOS EFICAZ, PERO QUE TIENES A MANO: LAS LÁMINAS DE HIERRO DE TU COTA DE MALLA → 41

70



TE PRESENTAS AL PUESTO DE GUARDIA → 3
TE ACERCAS MÁS, AÚN A RIESGO DE SER DESCUBIERTO → 106

71



¡POR FIN ESTÁS FRENTE AL CASTILLO DE SKROFUL! SI TE UNES A LOS HOMBRES QUE EMPUJAN EL ARIETE PARA DERRIBAR LA PUERTA → 58
SI PREFIERES ENTRAR DENTRO DEL POSO Y BUSCAR UN POSIBLE CONDUCTO PARA INFILTRARTE EN EL INTERIOR → 105

72

¡CARA! ALEA JACTA EST, ¡TOMO EL PASILLO!

UNA PUERTA ¡SIN DUDA, DETRÁS HAY UNA SALA!

EMPUJAS BRUTALMENTE LA PUERTA PARA PODER SORPRENDER A EVENTUALES ENEMIGOS APOSTADOS DETRÁS → 78

PREFIERES PEGAR LA OREJA CONTRA LA PUERTA PARA HACERTE UNA IDEA DE LO QUE TE ESPERA → 84

73

...QUÉ MANO. ES EXTRAÑO... EL BIEN Y EL MAL LUCHAN PARA DEJAR SUS PROPIAS HUELLAS... YO... VEO AL HOMBRE QUE BUSCAS... ¿UN MAGO?

SKROFUL!

¡SÉ PRUDENTE, NOBLE SEÑOR! HE SIDO SIRVIENTA EN EL CASTILLO: ¡SUS NEGRAS ARTES HAN HECHO DE ÉL ALGO MÁS QUE UN HOMBRE Y MENOS QUE UN SER HUMANO!

¿DÓNDE PUEDO ENCONTRARLO? ¡HABLA!

EN LA TORRE MÁS ALTA DE SU FORTALEZA, CASI NUNCA SE ALEJA DE SU LABORATORIO,

PROSIGUES ESTA APASIONANTE CONVERSACIÓN EN LA → 49

74

¡AHÍ ABAJO SE ESTÁN CALENTANDO BIEN! ¡ES EL MOMENTO DE PONER UN POCO DE ORDEN!

PENROOTHH!

KAEEK

THO!

?!

WISSHH!

DIRÍGETE A LA SECUENCIA → 77

RECOBRAS TUS FUERZAS Y EMPUJAS LA PUERTA → 30

"HUM... ¡QUIZÁS VALDRÍA MÁS EXPLORAR PRIMERO EL RESTO DEL CASTILLO!" ¡PODRÍA SER PELIGROSO! PRUDENTEMENTE VUELVES A BAJAR A LA → 36

HAZ UN TEST DE SUERTE, BONUS +3 SI HAS HECHO UN VUELO DE PRUEBA EN LA 92, SI NO, SÓLO +2

SI ES SUPERADO → 7

SI LO FALLAS → 65

78

¡ALTO AHÍ, SKROFUL!

¡ARRGH!!!!

?!!

BLAM

¡ATRAPADME A ESE PERRO!

SÍ, MAESTRO.

CLAP

¡JA! ¡JA! ¡VAS A HACER PICADILLO A ESOS LAMEBOTAS! → 116

79

¡ESTABA EN LO CIERTO! ¡GUARDIAS!

TCHAK! TCHOK!

AARRGH!

80

¿QUÉ ES ESO?...

HA! HA! HA! HA! HA!

SKROFUL!

PREFIERES ENFRENTARTE ANTES A CINCUENTA PTERANODONES QUE A UN DRAGÓN MONTADO POR UN SUPERMAGO. EVITAS EL ENFRENTAMIENTO → 74

¡AHORA O NUNCA! LE ATACAS → 16

81

¿QU... QUÉ DIABLOS?

CUANDO SE TIENE UN TALISMÁN PARA PROTEGERSE, ¡MÁS VALE NO PENSAR LO QUE PASARÍA SI NO SE TUVIERA!
TE RECUPERAS Y VUELVES HACIA SKROFUL → 99

82

SHCRATCH!

¡HACE TIEMPO QUE NO HACEN LIMPIEZA POR AQUÍ!

¡ALABADO SEA ROBLE!, ¡POR FIN SURGE EL PASADIZO Y ESA EXTRAÑA ESPUMA IRRADIA ALGO DE LUZ! ¡VAYA, PARECE QUE POR AHÍ HAY UNA SALA!

CONTINÚAS TU PROGRESIÓN EN LA → 46

83

SACERDOTE, ¿DEBO LLAMARTE **TOTHUN** O **KHENAFIS**? EN CUANTO A MÍ, ¡MI NOMBRE ES **TURLOGH**, BARÓN DE PENROTH Y GRAN EXPLORADOR DEL REINO DE **THOZ**! PERO OLVIDEMOS NUESTRAS DISPUTAS...

¡LE HE JURADO A MI REY YDAHAUT AR-PINLACH TRAERLE LA ESFERA QUE TÚ CODICIAS! UNAMOS NUESTRAS ESPADAS PARA QUITÁRSELA A SKROFUL, ¡DESPUÉS NOS ENFRENTAREMOS LEALMENTE Y LA ESFERA SERÁ PARA EL VENCEDOR!

¡HARF! ¡HARF! ¡HARF!

DIRÍGETE A LA → 76

84

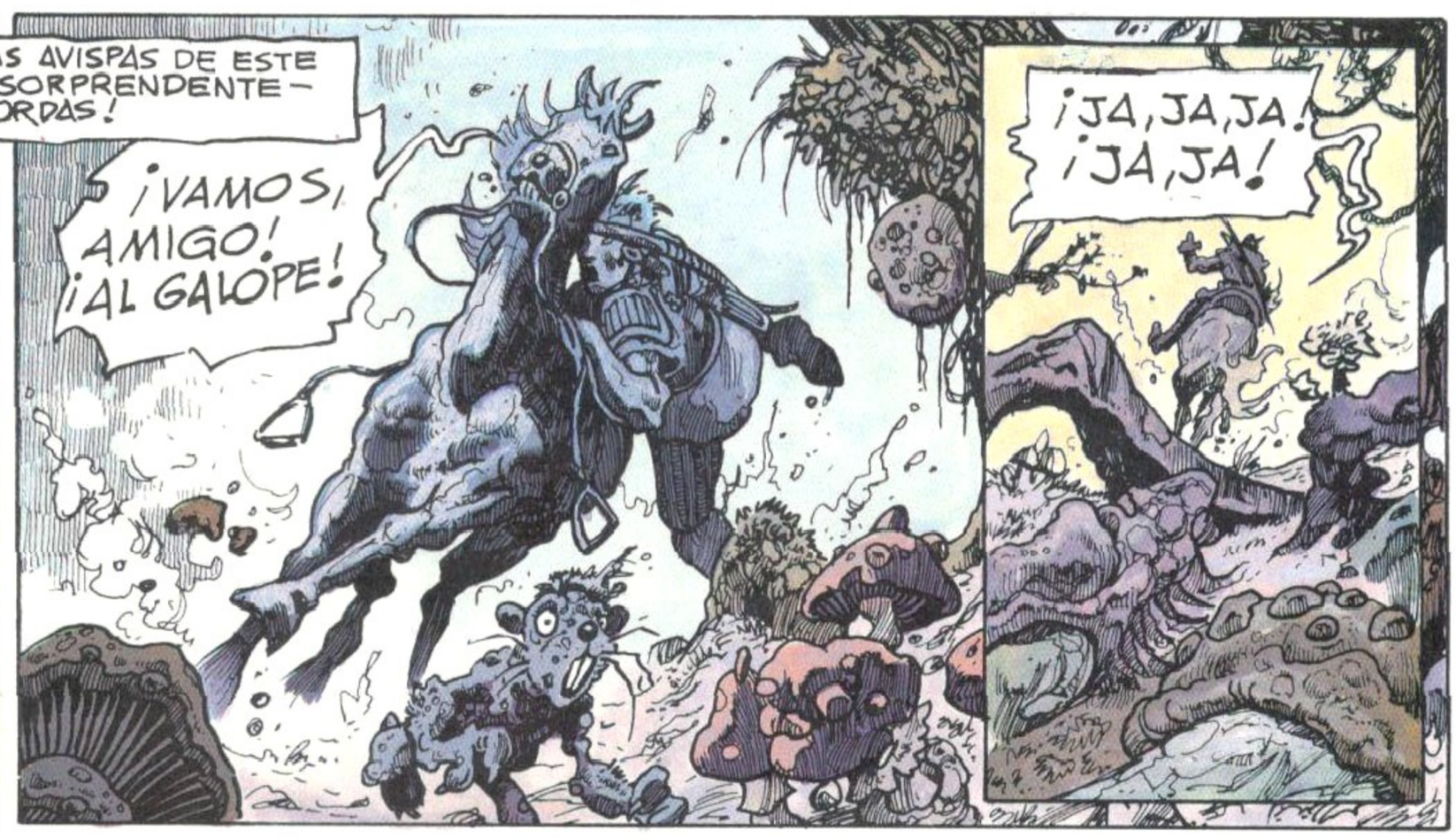
¡MOVÉOS!

¡MALDITOS PARÁSITOS! ¡ANTES DE HUIR POR EL SUBTERRÁNEO HAY QUE LIQUIDAR A TODAS ESAS PRISIONERAS!

¡PERDÓNANOS, OH MAESTRO! ¡LAS MATAREMOS DE DOS EN DOS SI ESA ES TU VOLUNTAD!

LA SANGRE SE TE PARALIZA, ¡IRRUMPES EN LA SALA! 78

85



A ESA DISTANCIA, PROBABLEMENTE NO SE HABRÁN FIJADO LO SUFICIENTE COMO PARA RECONOCERTE. VUELVES ALGO MÁS TARDE → 3

86

DIRÍGETE A LA → 42

BAJO SU MONSTRUOSO ASPECTO, SKROFUL TIENE UN VALOR EN COMBATE DE **14** Y **25** DE PUNTOS DE VIDA. LUCHA CON ÉL HASTA QUE RECIBAS LA PRIMERA HERIDA; HAZ ENTONCES UN TEST DE AGILIDAD CON UN MALUS IGUAL AL NÚMERO DE PUNTOS QUE ENCAJES. LO SUPERAS → **110**
LO FALLAS → **57**

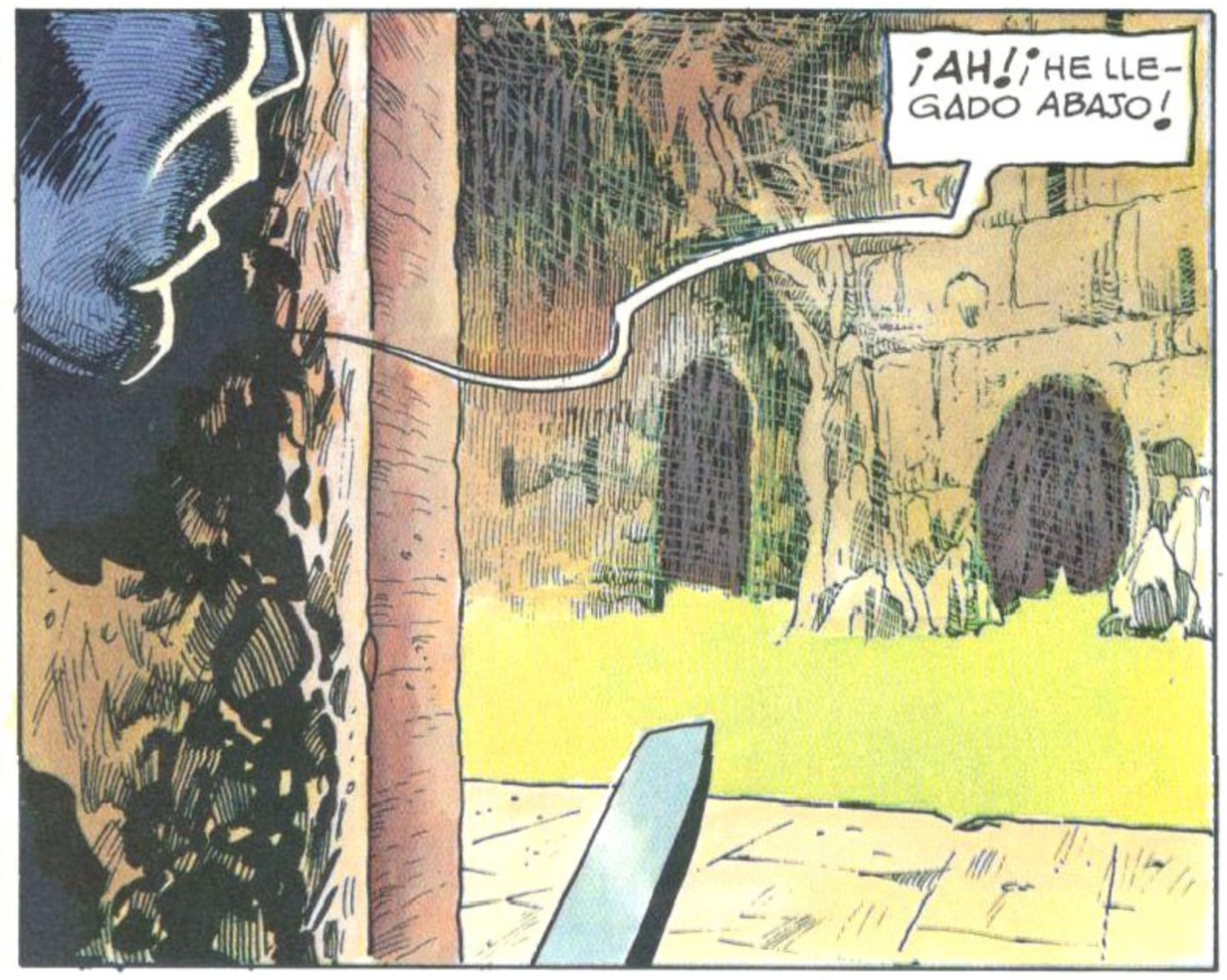
¡DEMASIADO TARDE PARA HUIR! LUCHA Y SALVA TU VIDA, INTENTANDO ESQUIVAR LAS RÁFAGAS DE ÁCIDO QUE ESCUPE EL MONSTRUO. TIENE UN VALOR EN COMBATE DE **9** Y **90** PUNTOS DE VIDA.
SI TE MATA → **21**; SI GANAS → **27**

ESTÁS EN LA CABALLERÍA → **68**
ESTÁS EN LAS TROPAS AÉREAS → **29**

90

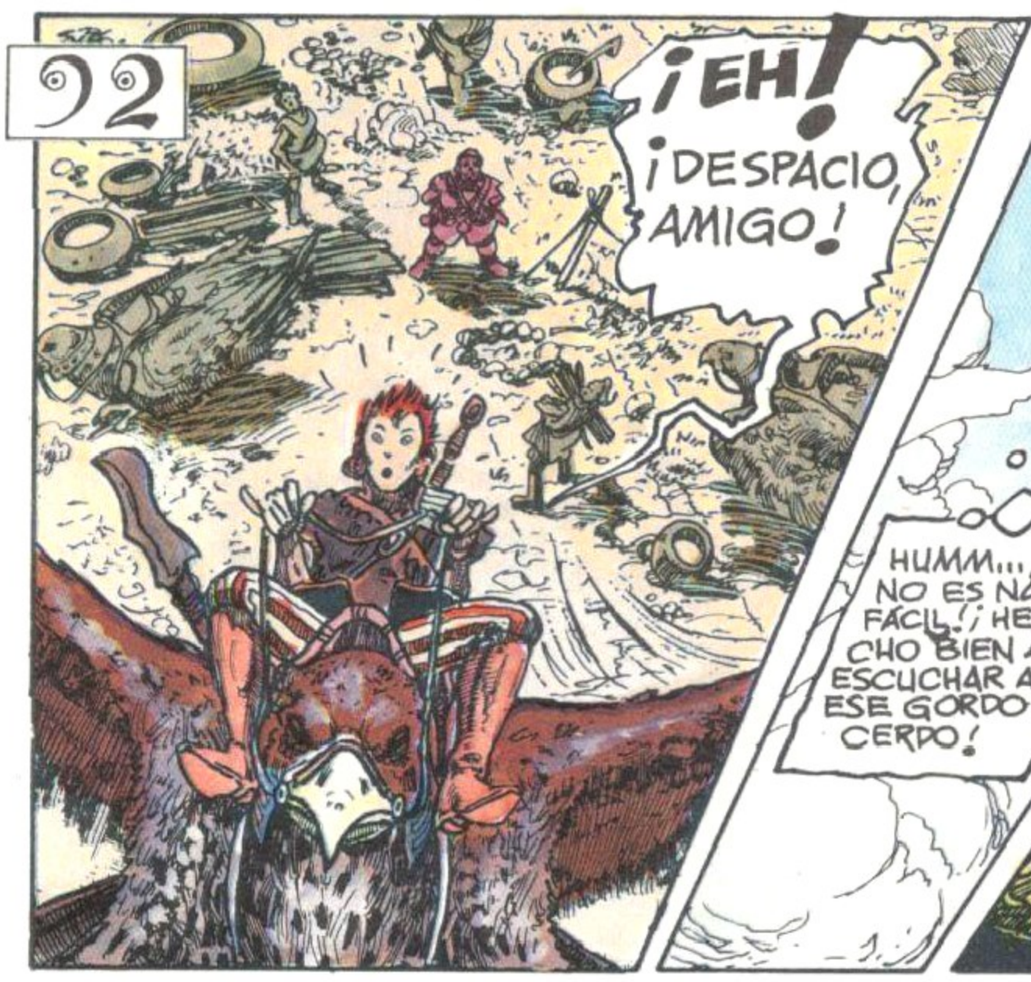
¡MENUDA ESTOCADA! → 116

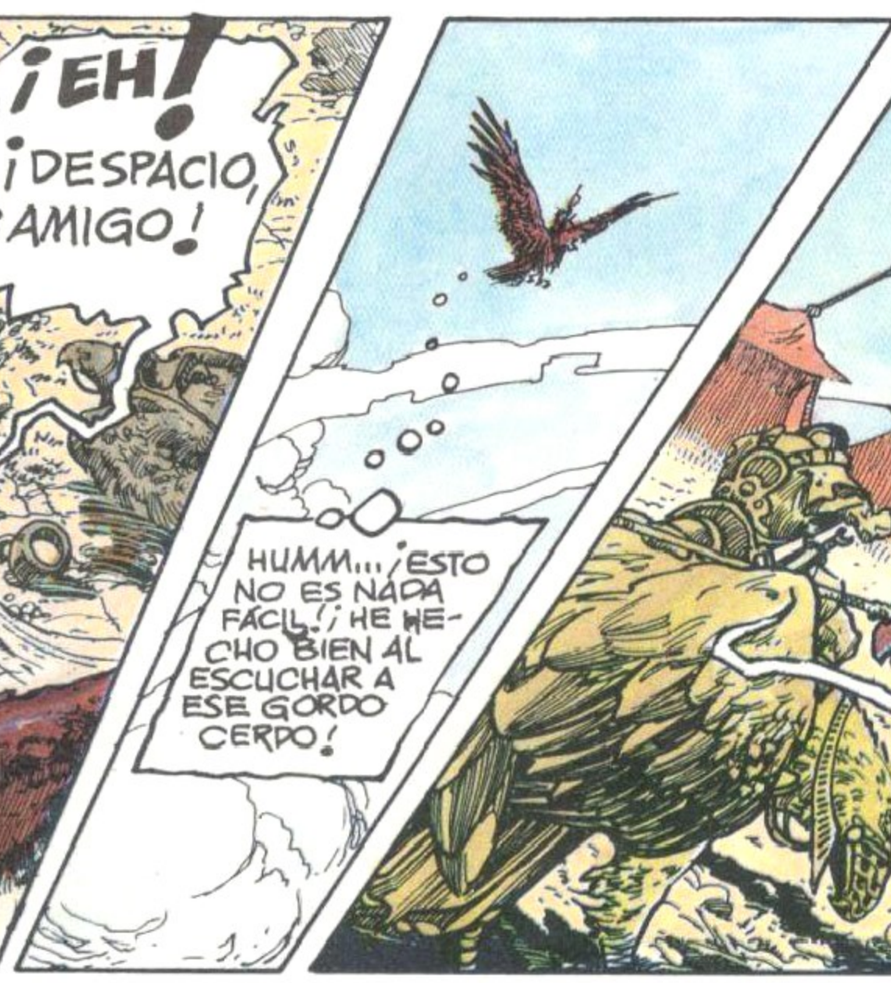
91

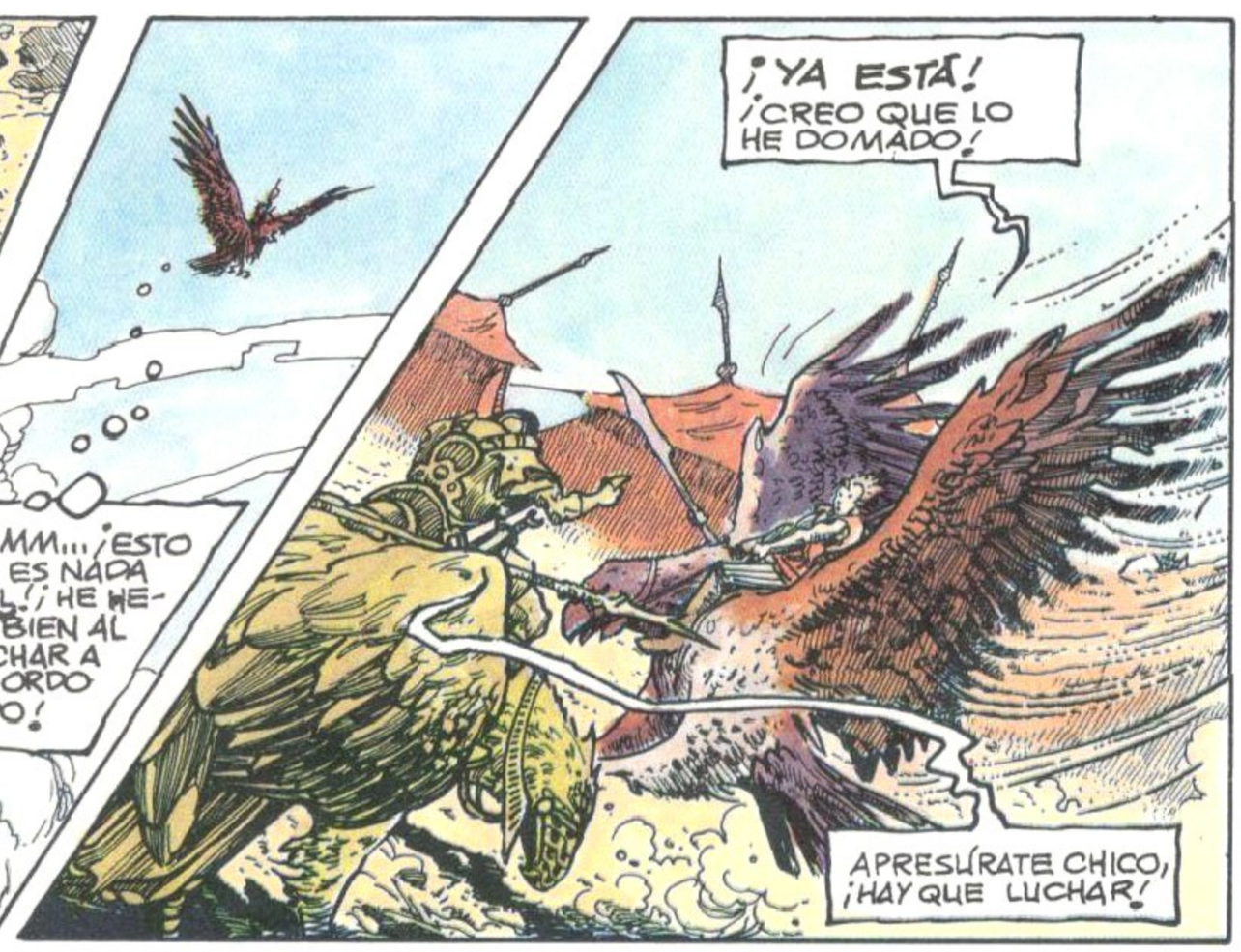


DIRÍGETE A LA 67

92







DIRÍGETE HACIA LA → 89

93

¡JA, JA! ¡ME HAS ESQUIVADO UNA VEZ DE MÁS, GUERRERO!

BLMMM

HA! HA!

WAM!

HA! HA!

FIN

94

¡EL ANILLO DEL DEMONIO! ¡LA PUERTA SE ABRE CUANDO LO ACERCO! ¡SKROFUL NO HA PODIDO ESCAPAR POR AQUÍ!

¡GRRROOOUUUUIIIIU

¡PARECE LA CRIPTA DEL CASTILLO! BRRR... ¡MÁS VALE NO PERTURBAR EL DESCANSO DE ESTOS NOBLES ANCIANOS!

VE A LA → 18

95

TCHO!

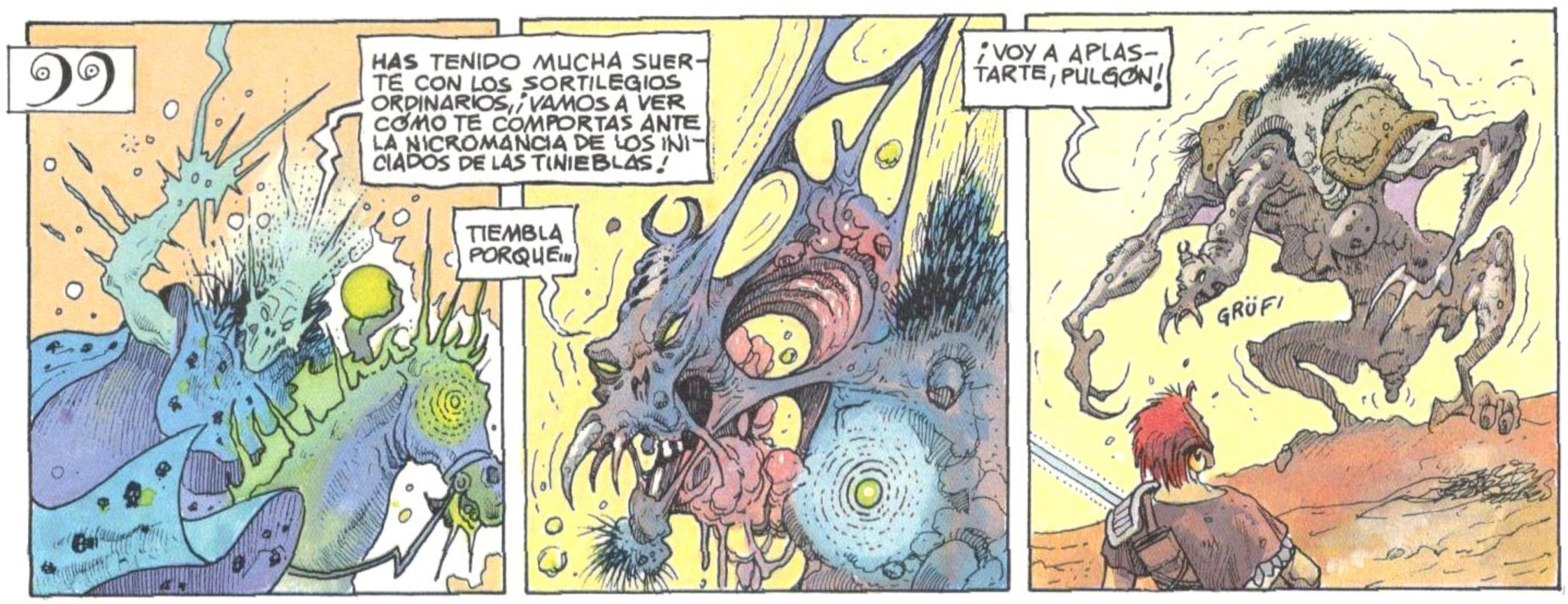
FIN

¡NO TE LO TOMES TAN MAL! SKROFUL SÓLO TE HA ENVIADO AL PASADO UNOS MINUTOS. VUELVE DE NUEVO A LA 8, RETOMA TU PERSONAJE EN EL ESTADO EN QUE ESTABA AL PASAR LA PRIMERA VEZ Y PRUEBA OTRO MÉTODO.

APROVECHAS PARA ENTRAR EN UNA CASA Y LLENARTE LOS BOLSILLOS ANTES DE CONTINUAR: ¡SIEMPRE SERÁ ROBARLE A SKROFUL! → 86

NO TE GUSTA EL PILLAJE Y TU MISIÓN NO PUEDE ESPERAR. CONTINUAS EN LA → 101

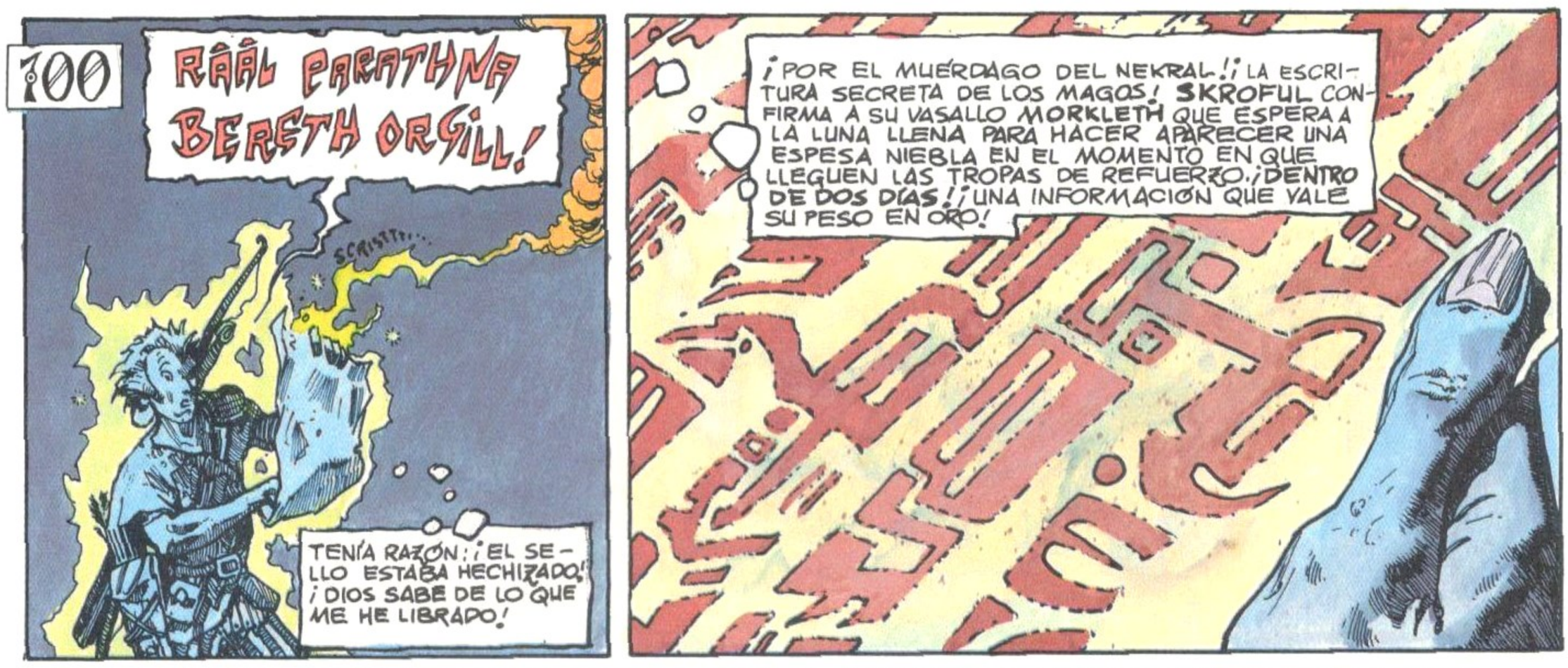
99



¡TÚ TAMBIÉN CONOCES ALGUNOS TRUCOS! SI LO TIENES, LE ECHAS EL SORTILEGIO DE LA "MANO QUE MUERDE" → 103

DUDAS DE LA EFICACIA DE TU MAGIA FRENTE A LA SUYA Y PREFIERES UTILIZAR LA ESPADA, ¡AL MENOS AHÍ NO TE SUPERA! → 87

100



AL DESLIZAR EL PERGAMINO BAJO EL JUBÓN BORRAS TU SORTILEGIO DE PROTECCIÓN CONTRA LA MAGIA. VAS AL CAMPAMENTO → 59

101

JAMÁS PODRÁ DECIRSE QUE TURLOGH DE PENROTH NO HACE CASO DE LA LLAMADA DE UNA MUJER EN PELIGRO! ¡VAS VOLANDO A SOCORRERLA! → 4

YA LLEVAS BASTANTE RETRASO, SIGUES TU CAMINO → 71

102

¡GRACIAS, GUAPO CABALLERO!

HMMFF.

¡OH! YO...

FROUT FROUT

¡ADELANTE! ¡MUERTE A SKROFUL!

LA ESFERA MÁGICA ES PARA MÍ SOLO Y NADIE ME LA QUITARÁ. ¡JA! ¡JA! ¡PALABRA DE SKROFUL!

¡CUIDADO!

RETRO ≈ TEMPORIS ≈ HEP XA HEP ≈ HERA! ≈

LE ATACAS → 113 RETROCEDES PRUDENTEMENTE → 11

103

DISFRUTA DE LA MAGIA DE LOS DRUIDAS DE PENROTH...

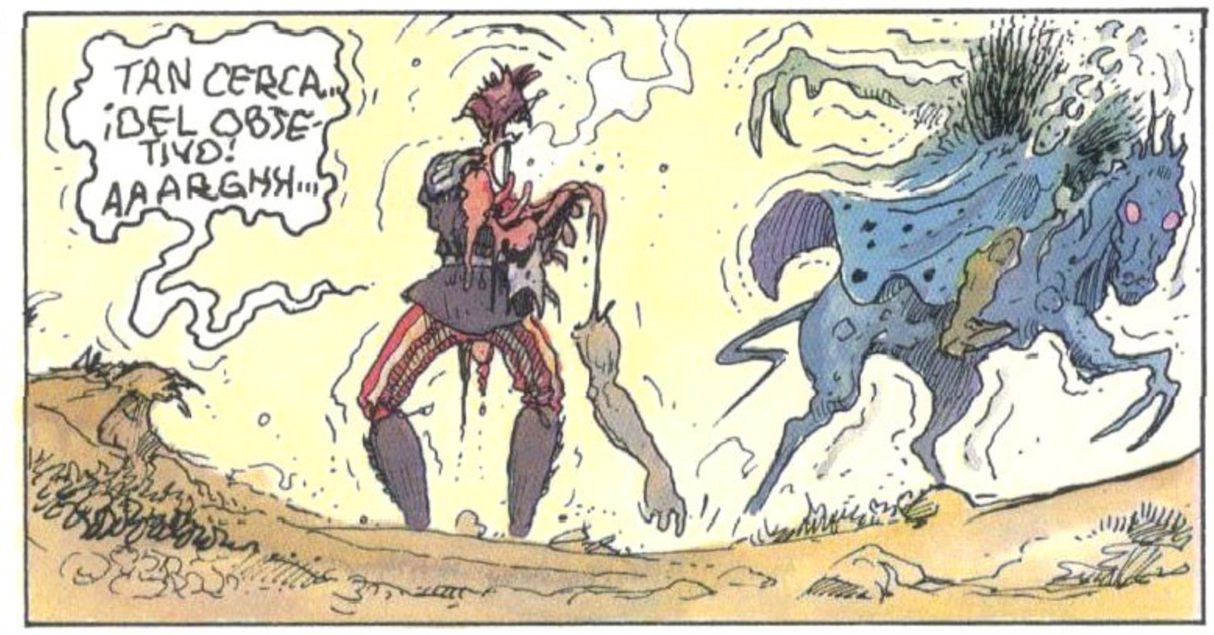
TCHO TCHO

...¡Y DE LA MORDEDURA DEL ACERO DE SUS HERREROS!

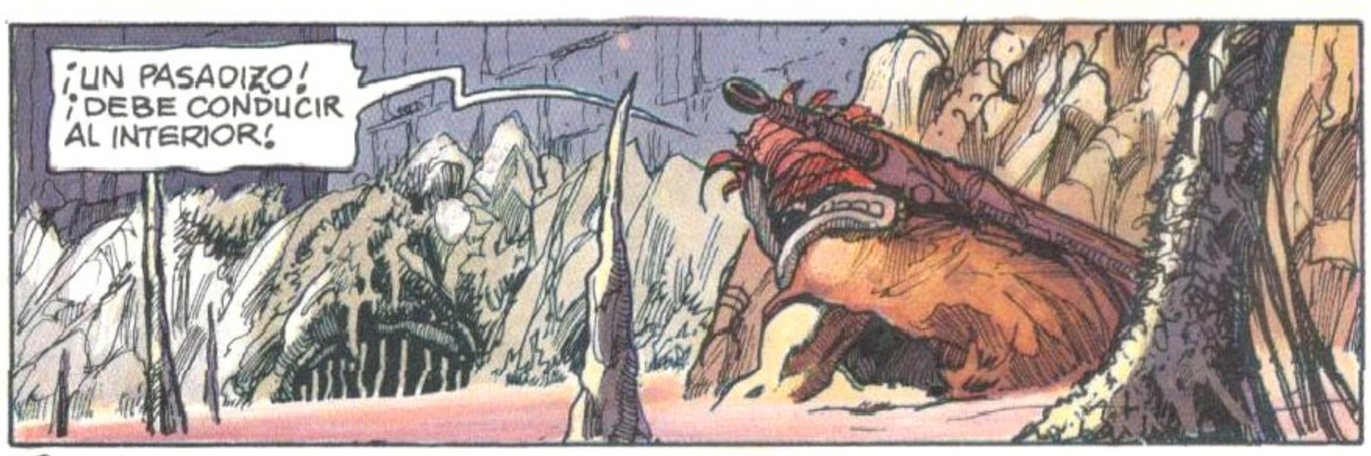
AËK!

Y AHORA, ¡DESTRÍPALO! DIRÍGETE A LA → 87 Y TIRA 3D6 POR LOS DAÑOS HECHOS POR LA "MANO QUE MUERDE", RESTÁNDOSELOS A SKROFUL ANTES DE EMPEZAR EL COMBATE.

104



105



¡MÁS VALE VOLVER A LA BATALLA Y AFRONTAR A LA GUARDIA DE SKROFUL QUE ENTRAR DENTRO → **58**

INTENTAS ARRANCAR LA VERJA. HAZ UN TEST DE FUERZA (TIENES DERECHO A DOS INTENTOS), EN CASO DE FALLAR VUELVES A LA BATALLA EN LA **58**. SI LO SUPERAS CON ÉXITO PENETRAS EN EL INTERIOR → **82**

106

HAZ UN TEST DE SUERTE, BONUS +1.
SI LO SUPERAS → **85**
SI NO → **24**

107

¡VOLVERÉ PRECIOSAS!

¡IMPOTENTE!

¡MISERABLE!

LA ESFERA MÁGICA ES PARA MÍ SOLO Y NADIE ME LA QUITARÁ, ¡JA! ¡JA! ¡PALABRA DE SKROFUL!

RETRO ≡ TEMPORIS ≡ FIET KA FIET ≡ FIERA! ≡

TAL VEZ LLEVADO POR TU PRECIPITACIÓN, TE HAS DEJADO SORPRENDER → 96

108

¡ATRÁS, MALDITOS!

AEE E EIIIH IIIH

¡FUNCIONA! ¡DIOS SABRÁ POR QUÉ ESTE OBJETO LES ATERRORIZA HASTA ESE PUNTO!

AHORA YA NO SE ATREVERÁN A ACERCARSE ¿POR DÓNDE HA PODIDO SALIR MI VIEJO AMIGO SKROFUL?

TE COLOCAS EL COLGANTE BAJO EL JUBÓN Y MIRAS A TU ALREDEDOR → 48

109

TCHAORF

¡LAS MURALLAS HAN CAÍDO! LA CIUDAD VA A SER SAQUEADA, ¡APROVECHEMOS PARA ATACAR LA FORTALEZA DE SKROFUL!

BUSCAS EL CAMINO MÁS CORTO PARA LLEGAR A LA FORTALEZA → 98

NO LEJOS DE TÍ, UN JOVEN ACÓLITO DE TOTHUN OTORGA CUIDADOS A LOS HERIDOS. CREES QUE LO NECESITAS → 13

110

¡TOMA, MISERABLE!

¡OOOPS!

¡JA! ¡JA! ¡UN SIMPLE ARAÑAZO, SKROFUL! ¡PERO VOY A DEVOLVÉRTELO CENTUPLICADO!

HURF! HURF!

DE TODAS FORMAS, RESTA LOS PUNTOS DE ESTA HERIDA Y CONTINÚA EL COMBATE HASTA TU VICTORIA → 63. O TU DERROTA → 104

111

ESA LUZ A LO LEJOS... ¡PARECEN ANTORCHAS! DESCONFÍA, ¡EL LUGAR BIEN PODRÍA ESTAR HABITADO!

¡NADIE! ¡ANTES QUE NADA, SALGAMOS DE ESTA AGUA PODRIDA!

SUBES LOS ESCALONES Y VAS A LA → 67

112

TU NOMBRE YA NO TE PROTEGE, KHENAFIS. ¡LAS ALMAS DE TUS INOCENTES VÍCTIMAS VAN A BEBERSE TU SANGRE! ¡YAAARRH!

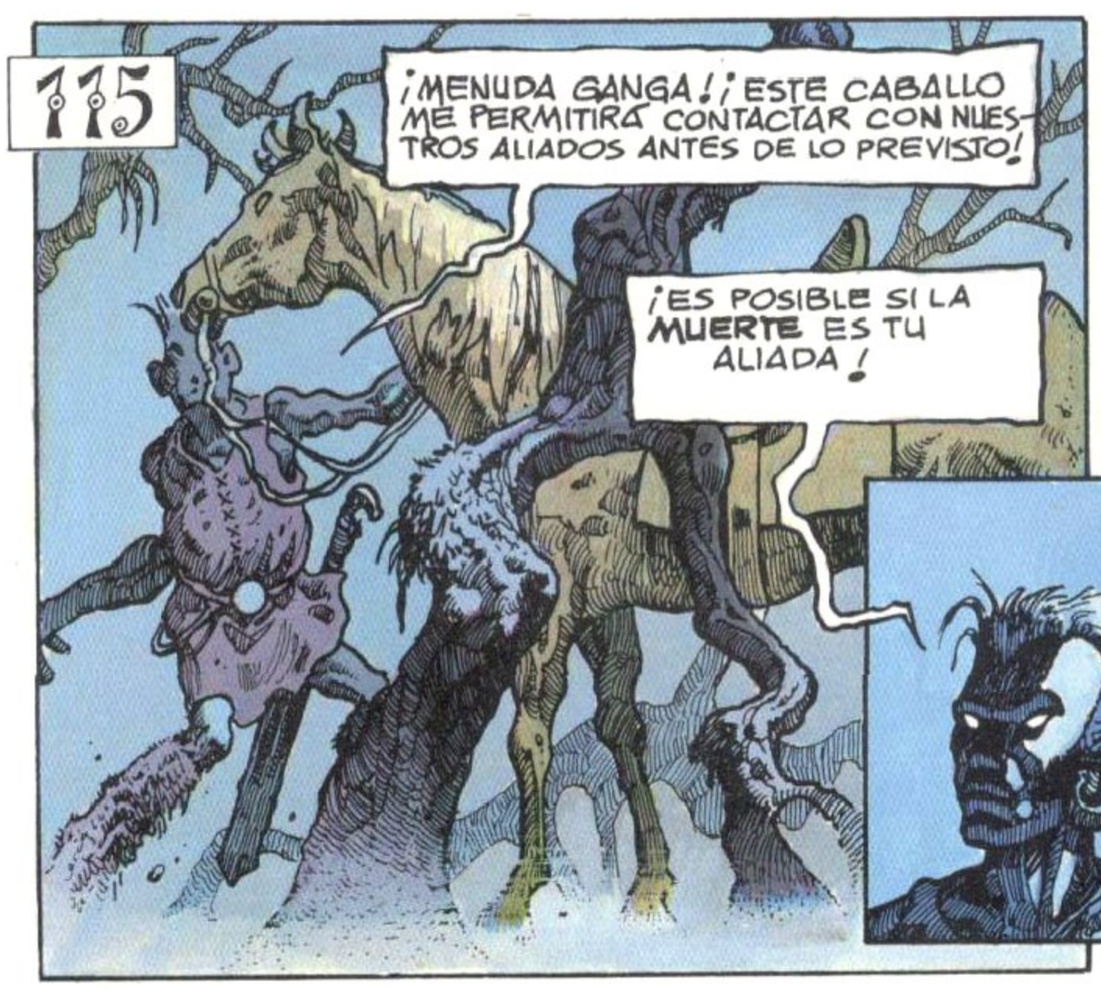
HARF! HARF! HARF! HARF!

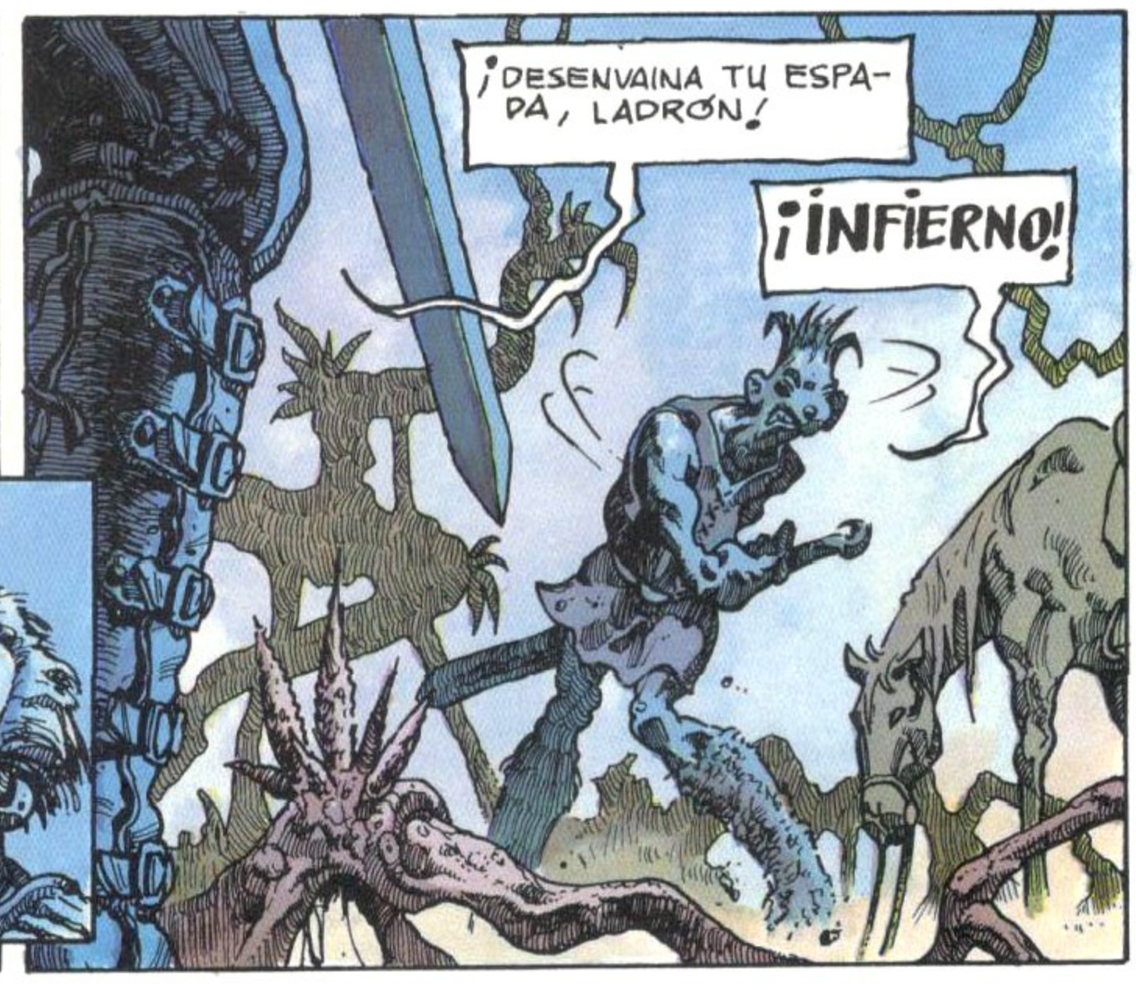
¡MUERE!

VE A LA → 76

SKROFUL HA TENIDO TIEMPO DE ECHAR UN SORTILEGIO QUE HACE QUE ENCAJES **3** PUNTOS DE VIDA CADA VEZ QUE TE ESQUIVE. ÉL TIENE UN VALOR EN COMBATE DE **15** Y UN NÚMERO DE PUNTOS DE VIDA DESCONOCIDOS POR EL MOMENTO. EN CUANTO LE TOQUES UNA VEZ DIRÍGETE A LA → **54**
SI PERECES → **93**

ACEPTAS SU PROPUESTA → **73** ¡YA NO TIENES TIEMPO QUE PERDER CON SUPERSTICIONES DE CRIADA! ES MÁS URGENTE QUE VUELVAS A TU MISIÓN.
SATISFECHO DE HABER CUMPLIDO CON TU DEBER LA APARTAS → **71**





DIRÍGETE A LA → **33**

116

¡PENROTH!

JOUCH

CRA

¡JA! ¡JA! ¡HUYES AHORA QUE ESTÁS SOLO, PERO NO IRÁS MUY LEJOS, COBARDE!

¡ESPERA, GUERRERO! ¡LIBÉRANOS Y TE AYUDAREMOS A ARREGLARLE LAS CUENTAS!

HA HA HA

HAS COMPROBADO QUE AL LUCHAR, TU ESPADA MÁGICA AUMENTA TU VALOR EN COMBATE EN 2 PUNTOS CADA VEZ QUE LA UTILIZAS. TÉNLO EN CUENTA DE AHORA EN ADELANTE.

CORRES TRAS SKROFUL → 107

COGES LA LLAVE DE UNO DE LOS VERDUGOS Y ABRES LA CELDA → 102

117

¡ÉSTA ES LA CAUSA DE TODAS ESAS MATANZAS!

¡ESPERO QUE LOS PODERES DE ESTA CHUCHERÍA ESTÉN A LA ALTURA DEL TRABAJO QUE ME HA COSTADO APODERARME DE ELLA!

¡HMM!... VEAMOS... ¡TAL VEZ BASTE CON CONCENTRARSE SOBRE EL LUGAR DONDE ESTÉ LA PERSONA QUE SE QUIERE OBSERVAR SIN QUE ELLA LO SEPA!

¡POR EL ROBLE! PARECE QUE... ¡ESTO FUNCIONA!

HUM... YA VEO... ¡ASUNTOS DE ESTADO!

LARNOY.E.

¡... Y PENSAR QUE DURANTE ESTE TIEMPO LA MITAD DE ESTE MALDITO PAÍS TRATABA DE DESTRIPARME!

ALGÚN TIEMPO DESPUÉS, EN EL CASTILLO DE BARÁN-TAIN...

BRAVO, TURLOGH, ¡GRACIAS A TÍ HE PODIDO VER EN LA ESFERA MÁGICA EL CAMPAMENTO DE LOS BÁRBAROS QUE HOSTIGAN MIS FRONTERAS! MIS TROPAS DE ÉLITE YA ESTÁN EN CAMINO; AHORA QUE LOS HE LOCALIZADO ¡SU DERROTA ES SÓLO CUESTIÓN DE HORAS!

EN CUANTO A ESAS GUERRERAS QUE TE AYUDARON PARA LOGRAR TU MISIÓN, ¡HE HECHO ENVIAR A CADA UNA DE ELLAS SU PROPIO PESO EN ORO!

¡Y NI UN GRAMO MÁS, ESPERO! ¡LAS MUJERES SON MUY PUNTILLOSAS EN ESE TIPO DE DETALLES!

¡JA! ¡JA!

¡BASTA DE BROMAS, TURLOGH! AL ESCRUTAR EN ESTA ESFERA MÁGICA PARA PODER LOCALIZAR A MIS BÁRBAROS, HE VISTO POR CASUALIDAD UNA AMENAZA ¡QUE BIEN PODRÍA CONVERTIRSE EN ALGO MUCHO MÁS SERIO!

¡ALTO AHÍ, YDAHAUT!

¡HABLAREMOS DE ÉSO MAÑANA! PORQUE SI HE SACADO ALGUNA LECCIÓN DE ESTA AVENTURA, UNA VEZ VISTA LA PÉRFIDA ESTRATEGIA QUE HAS EMPLEADO PARA ARRASTRARME A ELLA, ES QUE NO HAY QUE MEZCLAR LOS NEGOCIOS CON EL PLACER!

HMMM...

HA! HA! HO! HA! HO! HA! HO! HA! HO! HA! HA! HA! HA! HI!

PAF!

FIN

Colección: Obras maestras
del Comic

N.º 1 Buscadores de Oro
por Juilard - Ollivier

N.º 2 VIETNAM (Celeste)
por Tourrette - Terpant

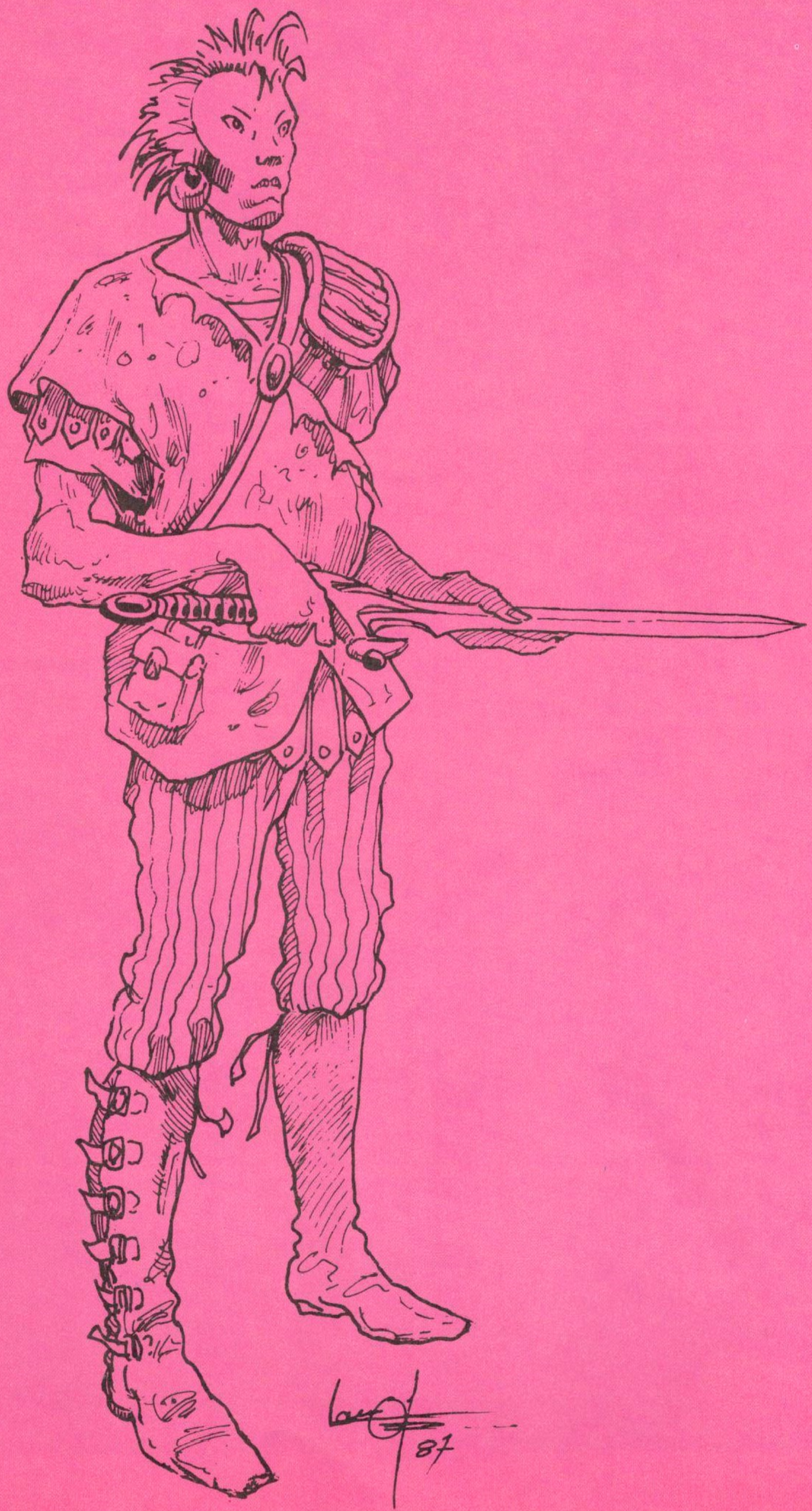
N.º 3 La Estación de las Cenizas
por Chevalier - Segur

N.º 4 El País de los Sueños
por Chevalier - Segur

N.º 5 La Esfera del Nigromante
por Cailleteau - Larnoy

Editorial IRU, S.A.
c/. Roger de Flor, 91, 2º, 3ª
BARCELONA (ESPAÑA)

© 1987 Guy Delcourt Productions
© de la edición en castellano Editorial IRU, S.A.
Autor: Cailleteau - Larnoy
Traducción: Cristina Olalla
Adaptación: Daniel Navarro
Rotulación: Enrique Torres
Impresión: Sirven Gráfic
Dep. Legal: B-43804-1990
ISBN: 84-86819-77-6


87

Turlogh el aventurero

CARACTERISTICAS				PUNTOS DE VIDA
FUERZA	SUERTE	AGILIDAD	VALOR EN COMBATE	
EQUIPO				
ARMAS		VARIOS		
SORTILEGIOS		NOTAS		

¡Transfórmate en un héroe de cómic!

¡Atención! ¡El álbum que tienes entre las manos no es un cómic ordinario!

En efecto, por un misterioso fenómeno llamado «interactividad», vas a metamorfosearte en héroe de cómic. Desde la primera página, serás investido con la túnica y las armas de Turlogh de Penroth, encargado por su señor de arrebatar una esfera mágica de las garras del Nigromante Skroful.

Convertirse en personaje de cómic: ¿Un viejo sueño realizado? Sin duda, pero enseguida comprobarás que no es un trabajo tranquilo.

Por eso ha sido aumentada la inmunidad de la que suelen gozar los héroes. Al menor descuido, puedes perecer abominablemente, traspasado por una ráfaga de flechas, devorado por un viscoso monstruo o empalado en la verja de un castillo...

Entonces, ¿atacarás la fortaleza enemiga a caballo o sobre un águila gigante? ¿Acudirás a la llamada de una jovencita en peligro? ¿Intentarás hacer picadillo al dragón del hechicero? Sólo tu astucia y valor pueden permitirte salir vivo de este avispero.

Manos a la obra: renuncia a tu pasividad como lector, abre este libro... ¡Y juega a ser héroe!

P.V.P. 1200 ptas.
(I.V.A. incluido)